

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

## IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.

(19)日本国特許庁 (JP)

## (12) 公表特許公報 (A)

(11)特許出願公表番号  
特表2000-510352  
(P2000-510352A)

(43)公表日 平成12年8月15日(2000.8.15)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>  
A 63 F 13/00

識別記号

F I  
A 63 F 9/22テーマコード<sup>8</sup> (参考)  
M  
X

審査請求 未請求 予備審査請求 有 (全 88 頁)

(21)出願番号	特願平9-526260
(86) (22)出願日	平成9年1月17日(1997.1.17)
(85)翻訳文提出日	平成10年7月21日(1998.7.21)
(86)国際出願番号	PCT/US97/00872
(87)国際公開番号	WO97/26061
(87)国際公開日	平成9年7月24日(1997.7.24)
(31)優先権主張番号	60/010,361
(32)優先日	平成8年1月19日(1996.1.19)
(33)優先権主張国	米国(US)
(31)優先権主張番号	60/010,703
(32)優先日	平成8年1月26日(1996.1.26)
(33)優先権主張国	米国(US)

(71)出願人	ゴールドバーグ、シェルダン フランシス アメリカ合衆国 89014 ネバダ州 ヘン ダーソン イースト セリーン 3360
(71)出願人	バン アントワープ、ジョン アメリカ合衆国 20774 メリーランド州 スプリングデール ホバート ストリー ト 9309
(72)発明者	ゴールドバーグ、シェルダン フランシス アメリカ合衆国 89014 ネバダ州 ヘン ダーソン イースト セリーン 3360
(74)代理人	弁理士 恩田 博宣

最終頁に続く

## (54)【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

## (57)【要約】

ブラックジャック、ポーカー、クラップス、ルーレット、バカラ及びパイゴウのようなゲームブレイングを自動化するための方法(図4A~4E)又は装置(図1~3、6A~6B、及び8A~8B)において、プレイヤは連続的に及び非同期的にプレーすることができ、プレイヤと広告者の間で広告対象品目に関する情報を交換することができる方法又は装置。1つのゲームの各々のインスタンスは、その他の現行のゲームインスタンスすべてに比べ唯一のものである。ゲームは、マニュアルディーラを必要とせず、低コストのゲームステーション(18)を用いてゲーム施設内で又はインターネット(324)上で又は、ゲームコントローラ(14)が、ネットワークノード(318)でプレイヤと通信する対話型ケーブルテレビネットワークによってプレーできる。ゲーム中、広告が、プレイヤの個人情報を所望の人口統計学的プロフィール(28)と比較することによって、選択的に提供される。広告に対するプレイヤの応答は、広告の有効性を評価するため、及び製品のテストマーケティング、広告のために用いられ、広告費を節減さ

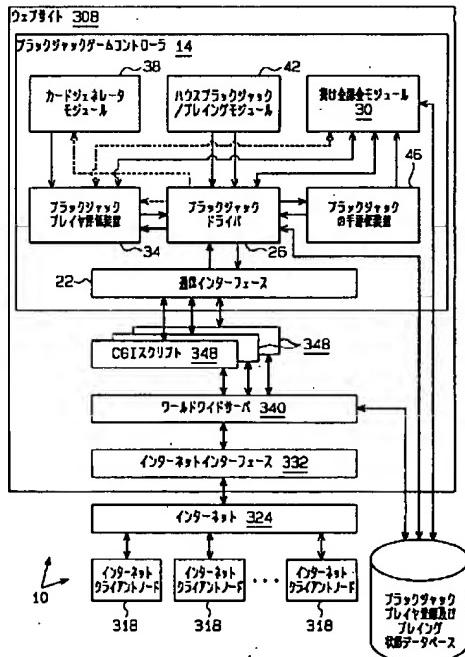


Fig.3

**【特許請求の範囲】**

1. ブラックジャックをプレーする方法は、

ブラックジャックをプレーするため特定の順序をもつ電子カード表現の順序付けされたコレクションを生成する段階と、順序づけされたコレクションの各々の前記カード表現が、このカード表現の特定の順序に従ってブラックジャックゲーム内で配られるのに適格なものであること；

第1のブラックジャックゲームを第1のプレイヤとディーラモジュールとの間でプレイする第1のプレー段階と、前記ディーラモジュールには、この第1のブラックジャックゲームをプレーするため前記順序付けされたコレクションからカード表現の第1のシーケンスが配されること；

第2のプレイヤと前記ディーラモジュールとの間で第2のブラックジャックゲームをプレーする第2のプレー段階と、前記第1のブラックジャックゲームと第2のゲームとは時間的に重複しており、前記ディーラモジュールには、前記第2のブラックジャックカードゲームをプレーするための前記順序づけされたコレクションからのカード表現の第2のシーケンスが配されることと備え、

前記第1及び第2のシーケンスが、それぞれのシーケンス内の最初のカード表現について、少なくとも異なるカード表現を有している。

2. 前記ディーラモジュールがインターネットウェブサイトに常駐し、前記第1及び第2のプレイヤは、前記ウェブサイトにアクセスするため異なるインターネットノードを用いて前記ディーラモジュールとブラックジャックをプレーする、請求項1に記載の方法。

3. 前記第1のブラックジャックゲームにおいて第1のプレイヤに配られた前記カード表現は、前記第1のゲームで前記ディーラモジュールに配られた前記第1のシーケンスからのカード表現と共に、前記順序付けされたコレクション内に

散在している、請求項1に記載の方法。

4. 前記第2のブラックジャックゲーム内で第2のプレイヤに配られたカード表現が、前記第1のシーケンスからのカード表現と共に前記順序付けされたコレクション内に散在している、請求項1に記載の方法。

5. 第1のプレイヤに対して配られた前記順序付けされたコレクションからの前記カード表現は、前記第2のプレイヤによってはプレーされない、請求項1に記載の方法。
6. 前記第1及び第2のシーケンスが同一のカード表現をもつ確率は、実質的に偶然に等しい、請求項1に記載の方法。
7. 前記第1のプレー段階は、前記第2のプレー段階に先立って、カード表現に対する前記第1のプレイヤによる複数の要求をがむ、請求項1に記載の方法。
8. 前記生成段階は、カード表現が配られた時点で、順序付けされたコレクションの実質的に無作為の異なるカード表現を出力することを含む、請求項1に記載の方法。
9. 前記生成段階は、予め定められた時間間隔の後、プレーに適格なカード表現として、順序付けされたコレクションの前記カード表現のうちの次のカード表現を提供することを含む、請求項1に記載の方法。
10. 前記予め定められた時間的間隔が2秒未満である、請求項9に記載の方法。

11. 電子的にブラックジャックをプレーする方法は、  
ブラックジャックをプレーするため特定の順序をもつカード表現のコレクションを生成する段階と、このコレクションの各々の前記カード表現が、前記コレクション内のカード表現の前記特定の順序に従ってブラックジャックゲームでプレーするのに適格なものであることと；  
第1のプレイヤとディーラモジュールとの間で第1のブラックジャックゲームをプレーする第1のプレイ段階と、前記カード表現は、前記特定の順序に従って前記コレクションから配られ、第1のプレイヤには前記コレクションからのカード表現の第1のシーケンスが配されることと；  
第2のプレイヤとディーラモジュールとの間で第2のブラックジャックゲームをプレーする第2のプレイ段階と、前記第1及び第2のブラックジャックゲームが重複し、前記第2のブラックジャックゲームのための前記カード表現が前記特定の順序に従って前記コレクションから配られ、第2のプレイヤが前記コレクシ

ヨンからのカード表現の第2のシーケンスを受理することとを備え、前記第1のシーケンスを用いた前記第1のプレイヤによる1回又は複数回のプレーの初期シリーズについて、前記第2のプレイヤもまた前記第2のシーケンスを用いて1回又は複数回の同一のプレーの前記初期シリーズをプレーする時、前記第1及び第2のプレイヤによる対応する同一のプレーについて、これらのプレイヤの対応するカード表現の手が同一である。

12. 前記第1及び第2のプレイヤが同じブラックジャックトーナメントでプレーしている、請求項11に記載の方法。

13. 第1のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手と、第2のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手が、前記初期プレーシリーズの各々のプレーについて同一である、請求項11に記載の方法。

14. 前記第1のプレー段階は、第1のプレイヤを識別するためカード読み取り装置で識別カードを読み取ることを含む、請求項11に記載の方法。

15. 前記第2のプレイヤも最初に前記初期シリーズをプレーしていると仮定すると、1つ又は複数の同一プレーの前記初期シリーズの各プレーについて、第1のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手は、第2のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールの対応するカードの手と同一である、請求項11に記載の方法。

16. 前記第1及び第2のプレイヤの異なるカードの手は、前記第1及び第2のプレイヤによる異なるプレーの結果である、請求項11に記載の方法。

17. 前記第1のプレー段階がカジノ内で行なわれる、請求項11に記載の方法。

18. カードゲームをプレーする方法は、前記カードゲームをプレーするため、特定の順序をもつカード表現の順序付けされたコレクションを生成する段階と、順序付けされたコレクションの各々のカード表現が、このコレクション内のカード表現の前記特定の順序に応じて前記カードゲームの1ゲーム内のプレーのために適格なものであること；

前記カードゲームの第1のゲーム内の第1のプレイヤによる、前記順序付けされたコレクションの適格なカード表現から経時に選択された1つ又は複数のカード表現の第1のシーケンスをプレーする第1のプレイ段階と；

前記カードゲームの第2のゲーム内の第2のプレイヤによる、前記順序付けされたコレクションの適格なカード表現から経時に選択された1つ又は複数のカード表現の第2のシーケンスをプレーする第2の段階と、前記第1及び第2のシ

ーケンスのためのカード表現の選択が、時間的に重複していることと；

第1のプレイヤによる、前記第1のシーケンスのすべてのカード表現が選択される前に前記第1のゲームのためのカード表現の選択を停止する段階と；

第2のプレイヤによる、前記停止段階の後に前記第2のゲームのためのカード表現の選択を続行する段階と；

第2のプレイヤによる、前記第2のゲームを終結させる段階と；

第1のプレイヤによる、前記カードゲームの第3のゲームを第3のプレイヤが開始する間、前記第1のゲームをひきつづきプレーする段階と、前記順序づけされたコレクションの適格な表現から経時に選択された単数又は複数のカード表現の第3のシーケンスが第2のプレイヤによってプレーされ、前記第1及び第3のシーケンスのためのカード表現についての選択が時間的に重複していることを備える。

19. 順序づけされたコレクションのうちの1つのカード表現が

(a) 前記第1のプレイヤ及び第2のプレイヤのうちの多くとも一方、及び

(b) そのカード表現が適格である予め定められた時間中における各プレイヤ、

のうちの1名によって適格なカード表現として選択され得る、請求項18に記載の方法。

20. 前記各所定時間が2秒未満である、請求項19に記載の方法。

21. 前記第1のシーケンスの第1のカード表現について、前記第2のシーケンス内に対応する同一の第2のカード表現が存在し、第1のカード表現及び対応する第2のカード表現は、前記順序づけされたコレクションの同じ適格なカード

表現から得られる、請求項 1 8 に記載の方法。

2 2. 前記カードゲームがブラックジャックである、請求項 1 8 に記載の方法。  
。

2 3. 第 1 のプレイヤ及び第 2 のプレイヤに対して、そのそれぞれのブラックジャックカードの手についての同じカード表現が提供された時点で、第 1 のプレイヤによるスタンドという要求及び第 2 のプレイヤによるヒットという要求を受理する段階をさらに含む、請求項 2 2 に記載の方法。

2 4. 前記各第 1 及び第 2 のゲーム中においてディーラのブラックジャックの手をプレーする段階をさらに含み、前記第 1 のゲーム内で第 1 のプレイヤに対し前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現が配られ、前記第 2 のゲーム内ではディーラのブラックジャックの手に対しこれが配られる、請求項 2 2 に記載の方法。

2 5. 前記特定の順序は、前記順序づけされたコレクションのカード表現が生成される順序である、請求項 1 8 に記載の方法。

2 6. 前記各第 1 及び第 2 のゲームは、これらのゲームのうちのもう一方がプレーされていない場合と同じ効果を伴ってプレーされるよう、前記各第 1 及び第 2 のゲームの状態を維持する段階をさらに含む、請求項 1 8 に記載の方法。

2 7. 前記コレクションを生成するためのサイトが、前記第 1 及び第 2 のプレイヤのうちの少なくとも一方から遠く離れて位置設定されている、請求項 1 8 に記載の方法。

2 8. 前記コレクションを生成するためのモジュールと前記第 1 のゲームをプレーする前記第 1 のプレイヤとの間で電子的にカードゲーム情報を通信する段階をさらに含む、請求項 1 8 に記載の方法。

2 9. 前記生成段階はさらに、前記順序づけされたコレクションのために実質的に無作為のカードを反復的に提供することを含み、前記実質的に無作為な各カードは、対応する予め定められた時間プレーするために適格なものである、請求項 1 8 に記載の方法。

30. 前記第1のゲームを開始する前に第1のプレイヤのためプレイヤ識別入力デバイスからのプレイヤのIDの符号化を受理する段階をさらに含んでいる、請求項18に記載の方法。

31. 前記第1のプレイヤが前記第1のゲームの速度の変更を望む場合に前記第1のプレイヤからの入力を受諾するための时限を変更する段階をさらに含んでいる、請求項18に記載の方法。

32. 前記第1のプレイヤから受理した要求について前記第1のプレイヤに対し肯定応答を提供する段階をさらに含み、前記要求は（a）前記順序づけされたコレクションのうちの新しいカード表現に対する要求、（b）賭けを行なうための要求、及び（c）前記カードゲームのその他のプレイヤに比較しての前記第1のプレイヤのランキングに関する情報に対する要求のうちの1つを含む、請求項18に記載の方法。

33. 前記第1のプレー段階は、前記第1のプレイヤによる、前記順序づけされたコレクションからの1つのカード表現に対する要求を入力する段階を含み、前記要求が予め定められた電子信号プロトコル内で伝送される、請求項18に記載の方法。

34. 前記第1のプレー段階は、前記第1のゲームの現構成を記憶する段階を

含み、この現構成は、前記第1のプレイヤによる前記順序づけされたコレクションからのカード表現に対する各要求と共に提供されるプレイヤ識別データを用いてアクセス可能である、請求項18に記載の方法。

35. 前記第1のプレー段階は、前記第1のプレイヤによる賭け金が受諾可能であるかを決定する段階を含む、請求項18に記載の方法。

36. 前記第1及び第2のプレイヤの各々について、プレイヤにより行なわれるプレーに応答する敵手のプレーを決定する段階、及び

敵手のプレーの表現をプレイヤに伝送する段階、

を反復的に行なうことをさらに含む、請求項18に記載の方法。

37. 前記敵手のプレーがディーラのプレーである、請求項36に記載の方法

。

3 8. 前記敵手のプレーが手動による介入なく決定される、請求項 3 6 に記載の方法。

3 9. 前記伝送段階は、プレイヤに対する提示のための広告プレゼンテーションと敵手のプレーとの前記表現を組合わせる段階を含む、請求項 3 6 に記載の方法。

4 0. 前記組合せ段階は、広告プレゼンテーションのスポンサからの所望の人口統計学的プロフィールとプレイヤにより供給された個人情報とを比較することにより広告プレゼンテーションを提供することを含む、請求項 3 9 に記載の方法。

4 1. 前記個人情報は、氏名、住所、E メールアドレス、年齢、性別、財政状態、居住地、婚姻状態、教育レベル、余暇の量、個人的嗜好及び個人的習慣のうちの 1 つ又は複数のものを含む、請求項 4 0 に記載の方法。

4 2. 前記組合せ段階は、前記第 1 のプレイヤについてのユーザプロフィールが前記第 2 のプレイヤと異なる場合に、前記第 1 のプレイヤのための第 1 の広告プレゼンテーションと、前記第 2 のプレイヤのための異なる第 2 の広告プレゼンテーションとを決定することを含む、請求項 3 9 に記載の方法。

4 3. ゲーム情報を分配するためのサイトと前記第 1 のプレイヤとの間で、前記カードゲームに関するゲーム情報を通信する段階をさらに含み；

前記通信段階が、インターネット伝送及びケーブルテレビ伝送のうちの一方を用いて実行される、請求項 1 8 に記載の方法。

4 4. 一人又は複数のユーザのうちの各々とネットワーク上でゲームをプレーしながら対話型広告を提供するための方法は、

一人又は複数のユーザの各々について、以下の (A 1) から (A 5) のサブステップを実行する段階と、

(A 1) 前記ネットワーク上のネットワークサイトで開始されたゲームをプレーすることを望んでいるユーザに関する第 1 の量のユーザ情報を獲得する段階；

(A 2) ユーザに提示するため複数の広告プレゼンテーションのうちの 1

つ又は複数の広告プレゼンテーションとユーザとを整合させる段階であって、前記第1の量のユーザ情報がユーザとの前記1つ又は複数の広告プレゼンテーションの整合のために用いられる；

(A 3) ネットワークを用いてユーザがプレーするようゲームの第1のインスタンスを開始する段階；

(A 4) ゲームの第1のインスタンスのプレー中に、ユーザに対し整合する広告プレゼンテーションのうちの前記1つ又は複数のものを伝送する段階であ

って、連続するユーザプレーの大部分について、ユーザに対する前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの1つの介入伝送が存在する；

(A 5) 前記ネットワークサイトに対して、前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの少なくとも1つに対するユーザによる1つ又は複数の応答に関するデータを送る段階；

一人又は複数のユーザの各々について、前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションに対するユーザによる前記応答に関係する前記データを記憶する段階と；

前記複数の広告プレゼンテーションのうちの第1の広告プレゼンテーションを有する第1の広告者に対して補足情報を供給する段階とを備え、この補足情報は前記第1の広告プレゼンテーションの感知された効能に関係するものであり、この補足情報は前記応答に関係する前記記憶されたデータを用いて決定される。

4 5. (a) 前記補足広告が第1の広告プレゼンテーションに関係するものである時、(b) 前記第1の広告プレゼンテーションが第1のユーザに対して伝送された時及び(c) 第1のユーザが送信段階(A 5)において第1の広告プレゼンテーションに対し好意的応答を送ることによって応答する時、一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザに対して補足広告を提供する段階をさらに含む、請求項4 4に記載の方法。

4 6. 前記補足広告は、製品サンプル、値引き、試用申込、第1の広告プレゼンテーション内で提示された製品の購入、第1の広告プレゼンテーション内で提示されたサービスの購入、懸賞、及びボーナスに関連する情報のうちの1つを含

む、請求項45に記載の方法。

47. 前記第1の広告プレゼンテーションに対する好意的応答は、(a)第1のユーザーによる前記補足広告に対する要求及び(b)アンケートに対する第1の

ユーザーによる応答のうちの1つに関連する情報を含む、請求項45に記載の方法

。

48. 前記供給段階は、第1のユーザーに対して前記補足情報として、ユーザーによる前記1つ又は複数の応答を提供するため第1のユーザーに対する補償に関する情報を提供することを含む、請求項45に記載の方法。

49. 前記第1の広告プレゼンテーションの感知された効力は、(a)第1の広告プレゼンテーションが表示されるユーザーの数の測定値、(b)ユーザーに対して第1の広告プレゼンテーションが表示される回数の測定値、及び(c)第1の広告プレゼンテーションに対するユーザーによる好意的な応答の数の測定値のうちの1つ又は複数の測定値を含み、前記1つ又は複数の測定値が第1の広告者に提供される、請求項44に記載の方法。

50. 前記ネットワークが、インターネットネットワーク及び対話型ケーブルテレビネットワークのうちの1つと重複している、請求項44に記載の方法。

51. 前記ネットワークは、前記ネットワークサイトとしてインターネットウェブサイトを含む、請求項44に記載の方法。

52. 前記獲得段階は、前記インターネットウェブサイトで登録することを含む、請求項51に記載の方法。

53. 前記登録段階は、ネットワークを通して一人又は複数のユーザーのうちの第1のユーザーのための登録情報を伝送することを含む、請求項52に記載の方法

。

54. 前記第1の広告プレゼンテーションは、一人又は複数のユーザーのための製品及びサービスの1つに関する情報を含む、請求項44に記載の方法。

55. 前記供給段階は、前記第1の広告者に対し前記補足情報としてフィードバック情報を提供することを含み、このフィードバック情報は、前記第1の広告

プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザによる応答に関する前記データを用いて得られる、請求項44に記載の方法。

56. 前記提供段階は、前記一人又は複数のユーザに対して前記第1の広告プレゼンテーションが提示される回数を決定すること及び前記第1の広告プレゼンテーションが表示される異なるユーザの数を決定することのうちの1つを含む、請求項55に記載の方法。

57. 前記提供段階は、前記第1の広告プレゼンテーションに関する付加的情報のため、一人又は複数のユーザが前記第1の広告プレゼンテーションにアクセスする回数を決定することを含む、請求項55に記載の方法。

58. 前記提供段階は、

(a) 前記第2の広告プレゼンテーションの効力と比べての前記第1の広告プレゼンテーションの効力を決定するため前記第1の広告プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザの目的とする第1の測定値と前記広告プレゼンテーションのうちの第2の広告プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザの目的とする第2の測定値を比較する段階；

(b) 前記第1の広告プレゼンテーションに応答するユーザの特徴づけを決定する段階；及び

(c) 前記第1の広告プレゼンテーションについての測定値を決定する段階であって、この測定値は、第1の広告プレゼンテーションが一人又は複数のユーザに表示される時間的長さであるような段階；

のうちの1つを含む、請求項55に記載の方法。

59. 前記供給段階は、第1のユーザによる前記応答に関する前記データを用いて、一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザと1つ又は複数の広告プレゼンテーションを整合させるため前記整合段階を反復することを含む、請求項44に記載の方法。

60. 前記反復段階は、第1のユーザに対し前記第1の広告プレゼンテーションを伝達するのを停止すること及び第1のユーザに対し前記複数の広告プレゼンテーションのうちの特定のカテゴリの広告項目を伝送するのを停止することのう

ちの一方を含む、請求項 5 9 に記載の方法。

6 1. 前記特定のカテゴリは、スポーツ関係の広告、食品関係の広告、エクササイズ関係の広告、保険関係の広告、政治広告、及び地理関係の広告を含む、請求項 5 8 に記載の方法。

6 2. 前記反復段階は、前記複数の広告プレゼンテーションのうちの異なる広告プレゼンテーションを第 1 のユーザーに対し伝送することを含む、請求項 5 9 に記載の方法。

6 3. ユーザによる前記 1 つ又は複数の応答は、アンケートの少なくとも 1 つの質問に対する答えを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 4. 前記獲得段階は、ユーザーに関する、氏名、住所、Eメールアドレス、年齢、財政状態、教育レベル、婚姻状態、所帯の規模、子供の数及び性別といったような情報のうちのいくつかを要求することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 5. 前記整合段階（A 2）は、前記伝送段階（A 4）の中でユーザーに対し伝

送されるべき前記整合する 1 つ又は複数の広告プレゼンテーションを決定するため、人口統計学的プロフィールと少なくとも前記登録情報を比較することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 6. 前記開始段階（A 3）は、ブラックジャック、クラップス、ルーレット、ポーカー、バカラ及びパイゴウのうちの 1 つをプレーする選択をユーザーに提供することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 7. 前記開始段階（A 3）は、実質的にユーザーの選択した時刻に、ゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーすることを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 8. ゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーするため特定の順序をもつカード表現の順序づけされたコレクションを生成する段階と、順序づけされたコレクションの前記カード表現が特定の順序に従って配られるのに適格であることと；

第 1 のユーザーによるゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーする時前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現の中から経時に選択された 1 つ又

は複数のカード表現の第1のシーケンスを、一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザが要求する第1の段階と、前記第1のシーケンスが前記特定の順序で順序づけされていることとをさらに含む、請求項4.4に記載の方法。

6.9. ゲームの前記第2のインスタンスをプレーするため前記一人又は複数のユーザのうちの第2のユーザでゲームの第2のインスタンスを初期化する段階と；

前記第2のインスタンスをプレーするため前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現の中から経的に要求された1つ又は複数のカード表現の第2のシーケンスを第2のユーザが要求する第2の段階と、前記第2のシーケンスが

前記特定の順序によって順序づけされ、前記第1及び第2の要求段階が重複していることと；

前記第1のユーザによる、前記第1のインスタンスのためのカード表現を要求するのを停止する段階と；

前記第2のユーザーによる、前記停止段階の後に前記第2のインスタンスのためのカード表現を要求するのを続行する段階と、

前記第2のユーザによる、前記第2のインスタンスを終結させる段階と；

前記第1のユーザによる、前記第2のユーザが前記ゲームの第3のインスタンスを開始する間、前記第1のインスタンスのプレーをひきつづき続行する段階と、前記順序づけされたコレクションの適格な表現の中から経的に要求された1つ又は複数のカード表示の第3のシーケンスが前記第2のプレイヤによりプレーされ、前記第1及び第3のシーケンスに対する要求が時間的に重複していることをさらに含む、請求項6.8に記載の方法。

7.0. 前記各第1及び第2のインスタンスが、これらのインスタンスのうちのもう一方がプレーされていなかった場合と同じ効果を伴ってプレーされるような形で、ゲームの前記各第1及び第2のインスタンスの状態を維持する段階をさらに含む、請求項6.9に記載の方法。

7.1. 前記伝送段階(A4)は、前記順序づけされたコレクションからの1つのカード表現と前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの1

つの広告プレゼンテーションを伝送することを含む、請求項 6 8 に記載の方法。

7 2. 前記記憶段階は、前記第 1 の広告プレゼンテーションが、一人又は複数のユーザのうちの第 1 のユーザに提示されたか否か、及び前記第 1 の広告プレゼンテーションが第 1 のユーザに提示された時刻のうちの一方に関係するデータを保持することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

7 3. 前記第 1 の広告プレゼンテーションは、前記第 1 の広告プレゼンテーションに関する製品及びサービスのうちの 1 つについての付加的情報に対するハイパーリンクを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

7 4. 前記記憶段階は、前記一人又は複数のユーザがハイパーリンクをアクセスする合計回数についての情報を保持することを含む、請求項 7 3 に記載の方法。

7 5. 前記供給段階は、

(a) 一人又は複数のユーザに対して前記第 1 の広告プレゼンテーションを提示するコスト、及び

(b) 前記第 1 の広告プレゼンテーションを、一人又は複数のユーザに提示するのを中断すべきか否か、のうちの少なくとも 1 つを決定することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

7 6. (a) 第 1 の広告プレゼンテーションが提示される一人又は複数のユーザの数、(b) 一人又は複数のユーザにより要求される販促活動の数、及び(c) ネットワークサイトとのネットワークユーザの通信の数、のうちの少なくとも 1 つにより第 1 の広告者に料金請求する段階をさらに含む、請求項 4 4 に記載の方法。

7 7. ネットワーク上でゲームをプレーする間に広告を提供するための装置には、

人口統計学的プロフィールと対応する広告をネットワークを介して提示するため、一人又は複数の将来の各ユーザを描写している 1 つ又は複数の人口統計学的プロフィールを記憶するための広告者リポジトリと；

一人又は複数のユーザの各々について、ユーザを描写する 1 つ又は複数の対応

するユーザデータ項目を記憶するためのユーザデータリポジトリと；

一人又は複数のユーザの各々について、ユーザのためのネットワークの対応ノードにおいてユーザに提示するため1つ又は複数の広告を決定するためのセレクタ手段と、ユーザのための前記1つ又は複数の対応するユーザデータ項目がこのセレクタ手段によって使用され、前記広告のうちの少なくとも1つが、応答有効化広告に対するユーザによる応答を有効化するための応答有効広告であることと；

一人又は複数のユーザの各々と共にネットワークを介して対応するゲームをプレーするためのゲームブレイングエンジンと、

一人又は複数のユーザの各々について及び対応するゲーム内のユーザによる大部分のプレーについて、ユーザに対してゲームブレイングエンジンによる介入ネットワーク応答が存在することと、

一人又は複数のユーザの各々について、前記セレクタ手段に対し、前記応答有効化広告に対するユーザによる答えに関連する対応する付加的ユーザデータ項目を供給する手段であって、この付加的ユーザデータ項目はユーザに対し提示すべき次に続く広告を決定するためのものであるような手段とを備える。

78. 一人又は複数のユーザの各々について、そのユーザのため前記対応するユーザデータ項目及び前記対応する付加的ユーザデータ項目が、ユーザデータリポジトリ内のそのユーザのためのユーザプロファイルの中に含まれている、請求項77に記載の装置。

79. 前記ネットワークがインターネット接続及び対話型ケーブルテレビ接続のうちの1つを使用する、請求項77に記載の装置。

80. 前記応答有効化広告は、ユーザのうちの1人のための1つ又は複数の質問を含む、請求項77に記載の装置。

81. ユーザのうちの少なくとも第1のユーザについて、第1のユーザのための前記対応するユーザデータ項目が、(a) 第1のユーザによるハイパーリンクの起動の検出、(b) 1つの質問に対する第1のユーザによる応答の評価及び(c) 広告の1つが第1のユーザに見える時間的長さの決定、のうちの1つを用い

て決定される、請求項 7 7 に記載の装置。

8 2. 前記広告のうちの 1 つが、製品及びサービスの販促活動の 1 つに対するアクセスを提供する、請求項 7 7 に記載の装置。

8 3. 一人又は複数のユーザのうちの第 1 のユーザに対して組合せ型応答を提供するためゲームブレイングエンジンによる前記介入応答の 1 つと 1 つ又は複数の広告のうちの 1 つを組合わせるための手段；及び

第 1 のユーザとの対応するゲームのプレー中に第 1 のユーザに対する提示のための前記組合せ型応答を、ネットワークを通して伝送するための手段をさらに含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 4. 前記組合せ手段は、ハイパーテキストマークアップ言語で前記組合せ型応答のうちの 1 つを特定するための手段を含む、請求項 8 3 に記載の装置。

8 5. 前記伝送手段は、ネットワークにアクセスするためのワールドワイドウェブサーバを含む、請求項 8 3 に記載の装置。

8 6. 前記ユーザのうちの 1 人のための前記 1 つ又は複数のデータ項目は、年齢、性別、財政状態、居住地、教育、婚姻状態、余暇の見積り時間数、個人的嗜好及び習慣、所持の規模、子供の数及びユーザネットワークの対話の類別に関するユーザ情報を含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 7. 前記人口統計学的プロフィールのうちの少なくとも 1 つは、年齢、性別、財務状態、居住地、教育、婚姻状態、余暇の見積り時間数、個人的嗜好及び習慣、所持の規模、子供の数及びユーザネットワークの対話の類別のうちの 1 つ又は複数のものに従って、前記一人又は複数のユーザのうちの少なくとも第 1 のユーザを識別するためのデータを含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 8. 前記ユーザネットワークの対話の類別は、第 1 のユーザによりアクセスされたネットワークサイトの決定及び第 1 のユーザについてのリスク許容度のうちの 1 つを含む、請求項 8 7 に記載の装置。

8 9. ユーザの 1 人についての前記対応するユーザデータ項目のうちの 1 つは、前記広告のうちの 1 つがユーザに提示される回数を含む、請求項 7 7 に記載の装置。

90. 前記セレクタ手段は、ユーザの1人のための前記対応するユーザデータ項目を前記ユーザプロフィールを整合させるための統計学的解析モジュールを含む、請求項77に記載の装置。

91. 前記ゲームブレイングエンジンは、ブラックジャック、ポーカー、クラップス、ルーレット、バカラ及びパイゴウのうちの1つ又は複数のものをプレーするためのゲームコントローラを含む、請求項77に記載の装置。

92. 前記ゲームブレイングエンジンは、ユーザが要求した賭け金の受諾可能性を決定するための賭け金の課金モジュールを含む、請求項77に記載の装置。

93. ユーザのうちの第1のユーザのため、1つのネットワークノードで、前

記介入応答のいずれとも組合されていない未要求広告を受理するための広告受理手段をさらに含む、請求項92に記載の装置。

94. 前記広告受理手段は、前記未要求広告を検出するためのデーモンを含む、請求項92に記載の装置。

95. 前記広告者リポジトリは、広告及び広告対象項目のうちの1つに対するユーザ好みの測定値に関するデータを含む、請求項77に記載の装置。

96. 前記広告のうちの1つが、1つの対応する広告対象項目の購入のための取引の処理を提供する、請求項77に記載の装置。

## 【発明の詳細な説明】

### ネットワークゲームシステム

#### 発明の分野

本発明は、潜在的に数多くのプレイヤにより連続的かつ実質的に非同期的にプレーできるブラックジャックのようなよゲームのプレイを自動化させるための方法及び装置に関し、販売用商品及びサービスに関する情報が、ゲームをプレーする間に提示される広告のスポンサとプレイヤとの間で交換され得るような方法及び装置に関する。

#### 発明の背景

ある種のゲームのプレーを費用効果的な形で自動化することは、これらのゲームが通常ディーラを必要とすること、そして単一のディーラで比較的少人数のプレイヤしかプレーできないことを原因として、困難であった。しかしながら、局所的及び広域的データ通信網が民間に普及するにつれて、数多くのプレイヤがゲームを費用効果的にかつ効率良くプレーできる、ブラックジャックのようなゲーム用の自動化されたゲームシステムを得ることが望まれる。

その上、カジノ内のローカルエリアネットワークのような状況を除いて、大部分の情況下でゲーム制約条件により賭けをすること及びアンティ（札を配る前に賭け金を出すこと）が禁じられているという点で、インターネットのようなネットワーク上でネットワークゲームシステムを費用効果的な形で提供することは困難であった。しかしながら、数多くのプレイヤがカジノタイプのゲームをプレーすることに興味をもっていることから、このようなゲームに対する関心から恩恵を受ける方法を見い出すことも望まれている。したがって、インターネットのようなネットワークのユーザーに対し、製品及び／又はサービス情報を引渡すための媒体としてゲームコンテキストを利用したシステムを得ることが望ましい。特に、多数のプレイヤに対して、低いリスク又は実質的に全くリスクを伴うことなく賞

品と引換えにインターネット上でカジノ型ゲームを実質的に非同期的にプレーする能力を提供するデータ処理システムが望ましい。ここで、プレイヤとスポンサ

一との間において、広告と、サンプルと、賞品と、スポンサーの製品及び／又はサービスについてのアンケートとに関する、調整された対話的な情報交換が存在するように、データ処理システムは、ゲームのスポンサからの製品及び／又はサービスの紹介を行う。

したがって、本発明は、以下の各項目中で記述するように、ブラックジャックをプレーするという状況下で上述の問題に対処していることから、本発明の新規性及びさまざまな関連面をより完全に評価できるよう、この特定のゲームについての概要をここで提供しておく。

ブラックジャックについての説明：

ブラックジャックのカードゲームは、「ディーラ」として知られている指定されたプレイヤと一人又は複数の他のプレイヤの間でプレーされる運のゲームである。基本的に、各々のプレイヤは、ディーラの手の点数よりも21という値に近い手になるような合計点数をもつコレクション、つまり持ち札を達成しようと試みるという意味で、ディーラに対してプレーを行なっている。しかしながら、プレイヤのカードの手が21を超えた場合、プレイヤは、ディーラのカードの手の値とは無関係に、その手に対して行ったすべての賭けに負ける可能性がある。

さらに詳しく言うと、ブラックジャックは通常、各カードが1つの値をもつ1つ又は複数の標準プレイングカードデッキでプレーされる。特に、絵札は各々、10という値をもち、絵札以外のカードはエースを除きその上に記されたとおりの数値に等しい値をもつ。すなわち、エースについては、プレイヤがどちらの値が自分の手にとって最も有益であるとみなすかによって、1又は11のいずれかの値を割当ることができる。

ブラックジャックの1つの慣習的なプレー方法においては、ブラックジャックの手の開始時点で、各々のプレイヤにはまず最初に2枚カードが与えられ、ディーラも2枚のカードを受け取る。通常、ディーラのカードの一枚は、カードの値

が示された状態で配られ、一方もう一枚のカードはその値が隠された状態で配られる。しかしながら、ディーラが自らのカードをいつ受けとるかについてのバリエーションは、ブラックジャックをプレーするブラックジャックゲームルールに

よって異なる可能性があるが、いずれの場合でも、ディーラのカードのうちの1枚は、プレイヤが、初期アンティを超えてさまざまな賭け金オプションを遂行するまでは、表を上に向けて置かれなくてはならない。

プレイヤは、自分のカードを再検討した後、(a) ディーラがもつことになる手よりも大きくなるようなカードの手の値で、かつ(b) 21以下であるカードの手の値を得ようとして、1つ又は複数の追加カードを要求することができる。さらにプレイヤは、以下で説明するある種の状況下で、ディーラのカードに対して同時に複数の手をプレーすることができる。ただし、このような追加カードを要求しながら、プレイヤは、21を超える値が発生するまでその手にカードを付加することによりカードの手に対する自らの賭けに負けるような、プレー中の各々の手を「バストする（制限を超えてしまって失敗する）」危険をおかす。さらに、このような手のバストは、ディーラが21以下の手の値をもっているか否かとは無関係に発生するということに留意されたい。

各プレイヤがさらなるカードを要求するのをやめた（すなわち各プレイヤが自らの手に「スタンド（勝負に残る）」した後、ディーラは、例えば、ブラックジャックゲームが行なわれているゲーム施設により設定される所定のブラックジャックルールに従って、1枚又はそれ以上のさらなるカードを取る（すなわち「ヒットする」）ということにも留意されたい。一般に、ディーラは、自らのカードのカウント合計が17未満である場合、追加カードをとらなくてはならず、ディーラの手が17以上の値をもつ場合には、さらなるカードを辞退しなければならない。しかしながら、カードのカウント合計が「ソフト17」である時、ディーラがスタンドできるか又はヒットできるかについてはさまざまなルールが存在する。すなわち、ディーラのカードのうちの1枚がエースであり（したがって、1又は11の値をもち得る）、ディーラの手の値の1つが17であるわけである。

例えば、ディーラは、ソフト17でヒットすることを要請される可能性がある。

ディーラにより取られるヒットは、すべてのプレイヤがその賭け金オプションを遂行した後に行なわれることから、このとき、ディーラの手の最終的数値は、賭けの勝ち負けを決定するため、プレイヤの手の各々の最終的数値と比較される

。ここで、ディーラの手が 21 の値を超える場合、バストしなかったプレイヤがいれば、そのプレイヤが、その手の合計値とは無関係に自らの手についての賭けに勝つことになる、ということにも留意されたい。あるいは、ディーラのカードの手が 21 以下である場合には、それは、プレイヤのカードの手の各々と比較され、各々の比較において、21 を超えずに 21 に最も近い合計値をもつカードの手が勝つ。当然のことながら、引き分けになる可能性もある。このような場合（「ブッシュ」と呼ばれる）には、そのプレイヤの自らのカードの手に対する賭けは戻される。

ブラックジャックにおいては、プレーの状況に応じて付加的なプレイヤのオプションが少なくとも 3 つあるのが標準である。このような第 1 のオプションは、プレイヤの最初の 2 枚のカードが予め定められた範囲内の値（例えば 10 又は 11）を有する場合にプレイヤが自らの賭け金を 2 倍にすることができる、1 枚の追加カードがひとたび配られると 3 枚のカードの手の合計がプレイヤの手のための値となるような「ダブルング・ダウン」として知られているものである。あるいは、もう 1 つのオプションは、プレイヤの最初の 2 枚のカードがスート（組札）を除いて同一である場合（すなわち、ペア）、このペアは、各々の手の中でこのペアのうちの 1 枚のカードで 2 つのカードの手が作り出されるような形で分割されうる。したがって、プレイヤは、各々の手について少なくとも初期賭け金、つまりアンティを賭けなくてはならない。その後、ディーラ及びプレイヤの 2 つの手のいずれもバストしていないことを仮定して、第 2 のカード及びすべての後続する連続的カードが、プレイヤの要求に従って別々の手の各々に対し配られ、両方の手の結果が、ディーラの手と比較される。

第 3 のオプションでは、各プレイヤにその最初の 2 枚のカードが配られ、ディ

ーラに少なくとも最初の 1 枚のカードが配られた後、直ちにプレーして、ディーラの単一の表を上にしたカードがエースであるような状況下であれば、プレイヤは「保険」を要求することができる。この状況下では、このプレイヤは、ディーラがブラックジャックになる（すなわちカードの値合計が 21 になる）ことに賭けている。ディーラがブラックジャックにならない場合、保険の賭け金は没収さ

れ、プレイヤは、あたかも保険の賭けが全く行なわれなかつたかのように自らのブラックジャックの手をプレーする。プレイヤは通常、自らの初期ブラックジャック賭け金すなわちアンティの額の半分の保険の賭けを行なうことができ、ディーラがブラックジャックになった場合にはディーラ（又はゲーム施設）はプレイヤにその保険の賭け金の2倍又は3倍を支払う、ということに留意されたい。

さらに、ペアを分割するオプションとダブルングダウンのオプションは、例えばプレイヤが自分の分割した手のうちの1つ又は複数のものについてダブルダウンすることのできるある種の予め設定されたゲーム施設のルールに従って互いに相互作用する可能性がある、という点にも留意されたい。

さらに、トーナメントの賞金を目指して参加者が互いに競い合うブラックジャックトーナメントが存在する。このようなトーナメントでは、各々の参加者は、プレーされるべき予め設定された数のブラックジャックゲームにおいて賭けることのできる一定の初期ポイント数をもつ。したがって、トーナメントの最後に最高数のポイントをもつプレイヤがそのトーナメントの勝者となる。ここで、このようなトーナメントにおいては、複数のトーナメントゲーム間でブラックジャックゲームルールを変動させるため、トーナメントの最初に特定のガイドラインが設定される可能性があるということに留意されたい。例えば、同じブラックジャックゲームの間にプレイヤが反復的にいつペアを分割できるかについてルールが変わることの可能性がある。また、例えばペアの分割後、プレイヤが任意の2枚のカードについてダブルダウンすることが許されるように、あるいは、プレイヤがダブルダウンすることを要求した時点で、初期賭け金よりも少ない付加的な賭け金が受諾できるように、ダブルダウンルールも変えることができる。

しかしながら、ブラックジャックの既知のあらゆるバリエーションにおいて、プレイヤは、先行するゲームが完了した時点で初めて1つのブラックジャックゲームにエントリすることが許され、さらに、ディーラのステーションで同時にブラックジャックをプレーできるプレイヤの数は比較的少ない。したがって、単一のディーラステーションから、潜在的に非常に多くのプレイヤが同時にプレイでき、プレイヤが先行するブラックジャックゲームの終了を待たずに自分自身の自

由裁量でブラックジャックのプレーを開始できるようなブラックジャックブレイジングシステムを提供することが望まれる。

#### 発明の概要

本発明は、ユーザの第1の母集団（以下「プレイヤ」又は「ユーザ」とも呼ばれる）とユーザの第2の母集団（以下「スポンサ」又は「広告者」とも呼ばれる）の間で商品及び／又はサービスに関する情報を交換するためのコンピュータ化した対話型広告システム（すなわち方法及び装置）に関する。

特に、スポンサ又は広告者は、本発明を用いてプレイヤに対し商品及び／又はサービスに関する情報を提示することができ、プレイヤは、例えばブラックジャック、クラップス、ルーレット、ポーカー、パイゴウなどのゲームをプレーするため本発明と対話しながら、この情報を閲覧することができる。さらに、プレイヤは、スポンサ又は広告者が提示したアンケートに応えるため、ならびにスポンサの商品及び／又はサービスを購入又は閲覧するための能力を有するように、本発明と対話することもできる。したがって、本発明は、対話型広告のようなスポンサの提示を閲覧し、かつ／又はこれと対話するようプレイヤを誘い込むため、ゲームコンテキスト内での情報交換サービスを提供する。

プレイヤがその広告に対する受容性をもつことになると考えられるように、製品及び／又はサービスについての広告の提示を各々のプレイヤ又はユーザが受けれるというのも、本発明的一面である。すなわち、本発明は、例えばプレイヤが供給した個人情報、質問に対するプレイヤの応答及び／又は広告に関する付加的な

情報に対するプレイヤの要求のようなプレイヤの対話の解析などから本発明が決定したプレイヤの記憶された特徴及び好みに従って、各プレイヤに対し選択的に広告を提示する。こうして、広告のこのような選択的提示により、スポンサ又は広告主は、比較的広範な又は高価な販促活動（例えばデモンストレーション、サンプル、値引き、試用申込、賞品、ボーナス）に関する情報を、広告対象の製品又はサービスをその後購入する確率の最も高いプレイヤに提供することができるようになる。その結果、このような選択性は、広告の費用効果性を大幅に増大させることができ、ここで、本明細書中に使用される広告（又は広告プレゼンテ

ーション) という用語は、単に情報としてのものである製品又はサービスの提示のみならず、値引き、無料サンプル又は試用をオファーできる販促活動のようなより対話的な広告プレゼンテーションをも含むものとして理解される。

その上、各々のプレイヤが、実質的に自らが選択した時間及びペース(すなわちテンポ)でゲームと対話し、これをプレーすることができる、というのが本発明的一面である。特に、プレイヤは、自らが他のプレイヤと競争しているかもしれないにせよ、他のプレイヤが関与するプレーの必要とされる順序又はシーケンスによって束縛されることはない。実際、プレイヤは1つのゲームの中にあって長い時間プレーを停止し、その後プレイヤがプレーを停止した地点でゲームを続行することが可能である。こうして、本発明が容易にアクセス可能であるならば、プレイヤは自らの余暇に本発明と対話することができる。

したがって、本発明の関連する一面においては、例えばインターネット及び／又は対話型ケーブルテレビネットワークを介して、プレイヤ(より一般的にはユーザ)が本発明と遠隔で対話できる、ということが意図されている。このようにして、インターネットの実施形態を本発明の実施例として用いて、プレイヤが本発明の対話型ゲーム機能にアクセスでき、しかも実質的に同時にスポンサ又は廣告主(これら2つの用語は例えばユーザに対し廣告を提示し、かつ／又はゲームプレイング、製品販促活動又はネットワークアクセスに助成金を提供する者を指すため実質的に互換性ある形で用いられている)の商品及び／又はサービスに関

係するスポンサ又は廣告主により提供された情報の提示を受けることができる、ゲームウェブサイトを提供することができる。さらに、スポンサにより提供された情報としては、例えば、プレイヤが現在ゲームウェブサイトで関与し得るゲームの状態とは無関係に、スポンサの商品及び／又はサービスに関する付加的な情報を得るためにネットワーク転送をプレイヤが活動化できるようにするハイパーテキストリンク(ハイパーリンクとも呼ばれる)が含まれてもよい。

プレイヤが、自ら本発明にアクセスする実質的に任意の時点でゲームのプレーを開始できるということが、本発明の一実施形態におけるさらなる一面である。すなわち、プレイヤがプレーを開始するために他のプレイヤによりプレーさ

れているすべての先行するゲームが完了している必要はない。換言すると、本発明により提供されるゲームは、プレイヤにより連続的にかつ非同期的に開始され、あるいはエントリされ得る。

本発明のもう1つの面は、各々のプレイヤに対し、本発明のためのネットワークサイトが各々のプレイヤを識別することができるようあらゆるゲームのプレー前にプレイヤが本発明に「登録する」時に与えられた全く異なるIDを使用することを要求するということにある。したがって、各々のプレイヤが、ゲーム識別という目的と同時に特定のプレゼンテーションを提示するためスポンサ又は広告者による選択基準として用いることを目的として自分自身についての個人情報を提供する、というのが登録における本発明的一面である。例えば、本発明のインターネット実施形態の場合には、このような登録は、ゲーム／広告ウェブサイトでのあらゆるゲームのプレーに先立ちインターネットを介して行なうことができる。このようにして、プレイヤは、本発明に対し、氏名、住所、Eメールアドレス、年齢、性別といった自分自身についての情報及び／又は1つ又は複数のスポンサ又は広告者に直接関係あるとみなされる他のプレイヤの特徴についての情報を提供することが要求される。したがって、本発明は、例えば本発明のためのネットワークサイトでの登録の時点で提供されたプレイヤの情報から決定されるような選択された特徴をもつプレイヤ又はユーザに対してのみ実質的にそのプレ

ゼンテーションをターゲットとする能力を、スポンサ又は広告者に対して提供する。

本発明のさらにもう1つの面は、1つ又は複数のゲームトーナメントにおいて賞品を得るために複数のプレイヤが互いに競い合うことにある。本発明のインターネット実施形態を例として用いると、本発明のためのゲーム／広告ウェブサイトは、プレイヤの母集団を、各々が全く異なるトーナメントのためのプレイヤを含んでいるような競合グループに区分することができる。その上、本発明は、(a) トーナメント内でプレーされるべきゲーム；(b) プレイヤの技能レベル（例えば先行するトーナメントでのプレーによって決定されるもの）；(c) 性別、居住エリア、住居所有の有無などといった特定のプレイヤの特徴；(d) エク

ササイズ愛好家であるとか、クルーズ愛好家であるといったことにより示される特色などの特定のプレイヤのライフスタイルの特色；及び（e）宝石、個人的ケア製品又は特定のスポーツに関する好みといったような特定のプレイヤの好み、のような基準に従って競合グループを決定することができる。

本発明のさらなる一面は、プレイヤが、本発明にアクセスする上で使用されているネットワークにとって標準的であるものを超える金銭的なリスク又は負担をこうむることなく、プレイヤがゲームをプレーできるようにすることにある。

本発明の特別な一面は、複数のプレイヤが連続してかつ非同期的にプレーでき、しかも各ゲームが、同時にプレーされているその他のすべてのゲームに比べ独自のものである可能性が高い、ブラックジャック、及びクラップス、ルーレット、ポーカー、パイゴウのようなその他のカジノ式ゲーム又はそれらのバリエーションを提供することにある。さらに、本発明の関連性ある一面においては、このようなゲームは、手動式ディーラを必要としないように自動化され得る。また、本発明は、一実施形態においては、プレイヤがこのようないゲームを完全に電子的にプレーできる低コストゲームステーションを用いでゲーム施設（例えばカジノ）内でプレーされうる。あるいは、別の実施形態では、本発明はインターネット上でブラックジャックのようなカジノ式ゲームをプレーするのに使用されうる。

こ

の後者の実施形態においては、本発明のためのブラックジャックゲームコントローラは、このコントローラにアクセスするウェブサイトを介してインターネットクライアントノードでブラックジャックプレイヤと通信する。このようにして、本発明はブラックジャックゲームの特定のテンポが維持されることを必要としないことから、ブラックジャックプレイヤは、自宅のプライバシの中で余暇がある時にブラックジャックをプレーすることができる。

付加的には、本発明は、ゲームをユーザにとってより楽しいものにする新しいさまざまな趣向を、ブラックジャックのようなゲームの中で利用する。例えば、ブラックジャックのバリエーションを一例として用いると、ディーラの機能がディーラモジュールによって自動化されている1つの新規の実施形態においては、

このモジュールは、各々のプレイヤがディーラモジュールを独占的に（例えば「一対一で」）プレーしていると思われるような形で同時に複数のプレイヤとブラックジャックをプレーすることができる。さらに、1つのブラックジャック実施形態では、各々のブラックジャックゲームは、ディーラモジュールと、その他の競合するブラックジャックゲームとは非同期的にプレーされる。その上、ディーラモジュールは、各プレイヤと異なるディーラのカードの手をプレーすることができる。特に、各ゲームについてディーラに配られた最初の1枚（又は2枚）のカード（又はカード表現）は、ディーラモジュールとプレーされている任意の2つのブラックジャックゲームについて同じである可能性は低い；すなわち、任意の2つの同時にプレー中のブラックジャックゲームが同一である確率は、実質的に偶然に等しい。したがって、このバリエーションは、プレイヤがインターネットのようなネットワークを通して遠隔にプレーしている時に、特に価値あるものである。あるいは、異なるブラックジャックバリエーションにおいては、ディーラモジュール及びそれとブラックジャックを同時にプレーしている各々のプレイヤには、同一のカード表現シーケンスの初めからのカード（又はカード表現）が提供され得る。このようにして、同時にプレーする各々のプレイヤは、同一の初期カード手を受けとり、ディーラにも同様に同一の初期カード手が配られる。

その後、各々の同時進行ゲーム内のカードの手は、プレイヤがさらなるカードを異なる形で、要求した場合にのみ変化することになる。したがって、ブラックジャックのこのバリエーションは、トーナメント中の各プレイヤのプレーが予め定められた間隔で開始及び停止するよう同期化されている、カジノの領域内でプレーされるトーナメントブラックジャックにおいて、特に有用である。ブラックジャックのこのバリエーションは、トーナメントプレイヤが、自らのブラックジャックプレー技能を証明するためのより優れたより公正な方法であるとみなしえるという点において、トーナメントプレイヤが楽しめるものであるという点に留意されたい。

本発明のその他の特徴及び利益は、以下に含まれている添付図面と共に詳細な説明から明らかになることだろう。

#### 図面の簡単な説明

図1は、カジノのようなブラックジャックゲーム施設内で使用することのできる、本発明の一実施形態のブロック図である。

図2は、これらのゲームステーションが、ブラックジャックをプレーするためのゲーム施設内で使用される、図1のゲームステーション18を示す。

図3は、本発明が、インターネット上でブラックジャックをプレーするために用いられている、本発明の別の実施形態のブロック図である。

図4A～4Eは、図1又は図3の実施形態のいずれかにおけるプレイヤからのブラックジャック要求を処理している時の、ブラックジャックゲームコントローラ14により実行される処理についての流れ図を表わす。

図5は、4つのブラックジャックゲームが、ブラックジャックゲームコントローラと非同期的にプレーされている状態で示されている、ブラックジャックの新しいバリエーションをプレーするための、本発明の操作の単純な一例を提供している。

図6A及び6Bは、本発明のインターネット実施形態のブロック図である。

図7は、ゲーム／広告ウェブサイト308（図6）の機能性にアクセスするための、ワールドワイドウェブのウェブページを通してユーザがいかにナビゲートするかを例示する図である。

図8A及び8Bは、ゲーム／広告ウェブサイト308の別の実施形態である。

#### 詳細な説明

図1では、データの流れが実線矢印で表わされ、制御の流れが破線矢印で表わされている、ブラックジャックをプレーするための本発明用の電子システム10の第1の実施形態についてのブロック図が提示されている。特に、図1の実施形態は、例えば低コストのゲームステーションが利用できるカジノ内のローカルネットワーク上で使用するための本発明向けのアーキテクチャを示している。したがって、ブラックジャックゲームシステム10には、各々のゲームステーションについて1人のプレイヤがブラックジャックをプレーできるように、1つ又は複数の潜在的に遠隔のゲームステーション18に電子的に接続されたブラックジャ

ックゲームコントローラ 1 4 が含まれている。ブラックジャックゲームシステム 1 0 内で、ブラックジャックゲームコントローラ 1 4 は、実質的に、手動で行なわれるブラックジャックゲームにおいてディーラが機能すると思われる通りに機能し、各々のゲームステーション 1 8 は、このステーション 1 8 のプレイヤ（すなわちユーザ）がディーラに対してプレーする唯一のプレイヤであるように見えるかもしれない（すなわち、ブラックジャックゲームコントローラ 1 4 に対し「一対一」であるようなブラックジャックゲームの電子表現を、ブラックジャックプレイヤに提供する。したがって、各々のゲームステーション 1 8 は、以下で図 2 を参考にして論述されているように、ディーラのカード及びプレイヤのカードの両方を表示するための表示装置を内含している。各々のゲームステーション 1 8 は同様に、追加カードを要求し、さまざまなブラックジャックプレイヤオプションを適切な時点で活動化し、ブラックジャックゲームの予め定められた段階でさまざまな賭け金を潜在的に増大させるためのプレイヤ対話機能をも含んでい

る。さらに、各々のゲームステーション 1 8 は、作動中、プレイヤによって自分自身を識別するための機密保護コードが提供されるよう要求することもできるし、あるいは、カード上で電子的に符号化された情報がゲームステーションで読みとられ、ブラックジャックコントローラ 1 4 に転送されるようにゲームステーション 1 8 内に電子カード（図示せず）を挿入するようプレイヤに要求することもできる。

ここで、ブラックジャックコントローラ 1 4 の内部構造を参照すると、ゲームステーション 1 8 の各々と対話するためのゲームステーションインターフェース 2 2 が具備されている。特に、ゲームステーションインターフェース 2 2 は、ゲームステーション 1 8 とブラックジャックゲームコントローラ 1 4 内に含まれたその他のコンポーネントの間のデータ信号をバッファリングする。例えば、ゲームステーションインターフェース 2 2 は、ブラックジャックゲームコントローラ 1 4 とゲームステーション 1 8 との間の速度差を調整するため、速度整合用バッファを有してもよい。ブラックジャックドライバ 2 6 が、ゲームステーションインターフェース 2 2 とデータを交換する。ブラックジャックドライバ 2 6 は、実質的にブ

ラックジャックゲームコントローラ14の動作を調整する。特にブラックジャックドライバ26により以下のような機能が実質的に提供される：すなわち

(1.1) ゲームステーションの1つでブラックジャックをプレーするよう要求している各々のプレイヤを識別する。

(1.2) プレー中の各々のブラックジャックゲームに関してブラックジャックゲームコントローラ14のその他のモジュールと通信するため内部データ構造を新規作成する；特に、各プレイヤの要求で、ブラックジャックゲームデータのオブジェクト又は記録が（再度）インスタンス生成され、このようなデータオブジェクトは、ブラックジャックゲームコントローラ14が、受理された各々のプレイヤの要求に適切に応答するのに充分な情報を提供する。

(1.3) 活動状態のゲームステーションの各々に対するブラックジャックゲームコントローラ14の出力を決定する。

(1.4) ブラックジャックゲームコントローラ14のその他のモジュール間でブラックジャックゲームデータを分配する。そして

(1.5) ゲームステーション18に対しカード表現を提供する。

上述のタスクを実行する際に、ブラックジャックドライバ26はブラックジャックプレイヤ登録及びブレイング状態データベース28と通信する。データベースシステム28は、各々のブラックジャックプレイヤに関する情報を永久記憶装置内に維持する。特に、データベースシステム28は、次のものを維持する：

(2.1) 各プレイヤを識別する情報；例えば、一意的プレイヤ識別コード；

(2.2) 例えば各々のブラックジャックプレイヤの財務状態に関する情報；特に（プレイヤから支払われるべきか又は受領されるべき）資金の現在高及び貸方限度；

(2.3) ブラックジャックをプレーするのに登録された各々の人物について、プレイヤが現在プレーしているあらゆるゲームの状態又はコンテキストに関する情報；すなわち、ブラックジャックゲームコントローラ14がこの情報を検索し、プレイヤの要求の受理に応答してブラックジャックゲームを続行するように、充分な情報が記憶される；

(2.4) ブラックジャックをプレーするように登録された各々の人物について、プレイヤがプレーしているあらゆるブラックジャックトーナメントに関する情報；特に、このようなトーナメントは通常、トーナメントプレイヤが予め定められた時間内に規定の数のブラックジャックゲームを完了すること及び／又は合計ブラックジャックゲーム数のうちの規定の数のブラックジャックゲームを完了することを要求することから、以下のタイプの情報を記憶することが可能である：

- (a) プレイヤにより完了されたブラックジャックゲームの数に関する情報；
- (b) トーナメント中に残っている時間及び／又はゲーム数に関する情報；及び
- (c) トーナメントのためのプレイヤの勘定内の資金又はポイントの量に関する情報。

ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30と通信し、ここ

でこのモジュールは、以下の機能を提供する：

(3.1) プレイされるべき次の1つ又は複数のブラックジャックゲームのためのさまざまな賭け金限度パラメータを決定する（例えば、1ゲームあたりの賭け金限度及びプレイヤあたりの合計賭け金限度）；及び

(3.2) 各々のプレイヤの勝ち負けについて賭け金課金を実行する。

このようにして、賭け金課金モジュール30は、それがゲームステーション18における各々の現在活動状態のプレイヤに関する財務情報を受理し維持するという点で、新しいブラックジャックゲームを初期化する上での一手段となる。したがって、賭け金課金モジュール30は、例えば潜在的な賭けの負けをカバーするのに充分な財務資源をプレイヤが有しているか否かを決定するための情報をそれが検索できるように、ブラックジャックプレイヤの登録及びブレイング状態のデータベース28を伴う通信データチャネルを有する。当然、その他のコントローラ14モジュールに対して賭け評価情報を提供するため、賭け金課金モジュール30は、評価を要求するこのような各々のモジュールからの識別情報を受理する。

ブラックジャックドライバ26は同様にブラックジャックプレイヤ評価装置3

4とも通信する。ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、各々のプレイヤから（ブラックジャックドライバ26からのブラックジャックゲームデータオブジェクトのインスタンス生成を介して）、賭けるべき金額を示す各プレイヤからのデータを除いてすべてのブラックジャックプレイヤ要求を受理する。このようにして、ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、

- (4.1) ブラックジャックゲーム中に各プレイヤのオプションを決定；
- (4.2) ヒットに対するプレイヤの要求又は例えば分割ペアに対し応答する

。こうしてブラックジャックプレイヤ評価装置34は、ブラックジャックゲーム中、プレイヤのオプションに関するゲーム施設のルールを守らせる。ただし、ある種のプレイヤの要求に応答する際に、ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、要求されたオプションに適切な賭け金が伴うこと及び賭け金課金モジュール

30にとって、その賭け金が受諾できるものであることを確認するため、賭け金課金モジュール30と通信する。

ブラックジャックプレイヤ評価装置34には、カードジェネレータモジュール38からブラックジャックカード表現に対応するデータが供給される。カードジェネレータモジュール38は例えば、各々ブラックジャックプレイヤ評価装置34に提供される実質的に無作為のカード表現の順序づけされたコレクション又はシーケンスを生成し、ここで、ブラックジャックプレイヤ評価装置は、カードジェネレータモジュール38から受理した最新のカード表現を出力することによって、各プレイヤの有効なヒット要求に対し応答する。すなわちゲームステーション18の各プレイヤは、そのプレイヤの要求がブラックジャックプレイヤ評価装置34により受理される時点に従って1枚のカード表現を受理する。

さらに、カードジェネレータモジュール38も、ハウスブラックジャックブレイングモジュール42に対しブラックジャックプレイヤ評価装置34に供給されたものと同じカード表現を供給し、ここでこのモジュール42は各々のブラックジャックゲームにおいてディーラの手をプレーするという点に留意されたい。このようにして、ハウスブラックジャックブレイングモジュール42は、ゲーム施

設のためにブラックジャックゲームルールを遵守させる。特に、このモジュールは、保険の賭けがディーラのカードについて、そしてどのように行なえるかを決定する。ブラックジャックプレイヤ評価装置34の場合と同様に、ハウスブラックジャックブレイングモジュール42は、ゲームステーション18でもう1つのカード表現をディーラの手に提供することが必要とされた時、カードジェネレータモジュール38から受理した最新のカード表現を出力する、という点に留意されたい。さらに、ハウスブラックジャックブレイングモジュール42が、特にブラックジャック保険オプションの活動化に関してブラックジャックドライバ26に制御情報を提供するという点にも留意されたい。この情報自体は、ブラックジャックプレイヤ評価装置34に送られ、この評価装置は、活動状態のゲームステーション18で各プレイヤについての保険オプションを活動化することがで

きるようになっている。

ブラックジャック手評価装置46も、ブラックジャックドライバ26と通信状態にある。ブラックジャック手評価装置46は、勝ち／負け／引き分けを各々のプレイヤの手について決定するため、各プレイヤの手を評価する。このようにして、ディーラの手及び各ゲームステーション18で各プレイヤによってプレーされる1つ又は複数の手は、ブラックジャック手評価装置46に供給される。その後、この評価装置は、ブラックジャックドライバ26及びゲームステーションインターフェース22を介してゲームステーション18に、勝ち／負け／引き分けの結果を出力する。さらに、ブラックジャック手評価装置46も、各プレイヤの勘定についての賭け金の貸方及び借方が最後の又は最新のブラックジャックゲーム結果に従って更新されるように、掛け金課金モジュール30に対し、各々の手をプレーするプレイヤの識別と共に勝ち／負け／引き分けの結果を出力する。

図2では、ゲームステーション18の一実施形態が例示されている。ゲームステーション18は、ブラックジャックプレイヤのオペレーション及び要求と共に積層された薄いフィルムのタッチャンシティブ部分をプレイヤが押すことができる、プレイヤ入力エリア204を含んでいる。プレイヤ入力エリアのすぐ上には、プレイヤに関するブラックジャックゲーム情報を表示するためのプレイヤ出力

表示エリア 208 がある。場合によっては、各々のゲームステーション 18 は、ブラックジャックプレイヤが、プレイヤ識別カード（図示せず）の磁気識別部分をカードスロット 220 に通し、こうしてカード読み取り装置 216 がカード上のプレイヤの符号化された ID をブラックジャックゲームコントローラ 14 に伝送できるようにすることによって、ゲームステーション 18 で自分自身を識別できるように、プレイヤ識別カード読み取り装置 216 を含んでいてもよい。しかしながら、ゲームステーション 18 のその他の構成も本発明により考慮されているという点に留意しなければならない。特に、ゲームステーション 18 がカード読み取り装置 216 を有していない場合がある。その代り、ブラックジャックプレイヤには、ゲームステーション 18 から遠く離れたサイトで手動式又は自動式のいずれ

かで登録を行なうことが必要とされる可能性もあれば、あるいはプレイヤ入力エリア 204 を介して自分自身を識別するため個人識別番号がプレイヤに提供される可能性もあり、ここでは、例えば個人識別番号を入力するためにプレイヤは、タッチチャンシティプエリアのいくつかの下側底部部分内に提供された数字を使用することができる。さらに、プレイヤ入力エリア 204 のタッチチャンシティプ部分の配置及び表示エリア 208 の書式（共に以下で詳述する）は、他の形で考慮されてよく、それでもなお本発明の範囲内にとどまることができる。

ここでプレイヤ入力エリア 204 のタッチセンシティプ部分について詳述すると、次ゲームの起動／入力ボタン 220 が提供されている。このボタンは、ブラックジャックドライバ 26 に対し「プレー要求」信号が伝送されるように、ゲームステーション 18 を最初に起動させるのに用いられる。すなわち、プレイヤがゲームステーション 18 においてこのボタンを起動させたと仮定すると、ブラックジャックドライバ 26 は、例えばカード読み取り装置 216 内に識別カードを入れることを介して自分の ID を、かつ／又はプレイヤ入力エリア 204 を介して個人識別番号をプレイヤが入力するように要求することによって、応答する。さらに、プレイヤがもう 1 つのブラックジャックゲームをプレーすることを望んでいることを示すため、1 つのブラックジャックゲームの終了時にボタン 220 を

押すことができるという点にも留意されたい。本発明の一実施形態においては、1人のプレイヤが連続するゲームをプレーする時、このプレイヤは新しいゲームを開始するのにボタン220を押すだけでよい、という点に留意されたい。すなわち、プレイヤの1Dを、プレーされる連続的ゲーム毎に入力する必要はない（ボタン220が、最後のゲームの終結後予め定められた時間内に起動されるものと仮定する）。

プレイヤ入力エリア204も、ゲームステーション18におけるそれ以上のゲームを終結したいというプレイヤの望みを明示的に表わすためプレイヤが押すことのできる退出ボタン224をも内含している。

付加的には、ボタン228～248は、次のブラックジャックゲーム要求を要

求する機能をプレイヤに提供する：

(5.1) 「ヒット」ボタン228は、プレイヤが自分にもう1枚カードを配るよう要求できるようにする。

(5.2) 「スタンド」ボタン232は、プレイヤが現在のブラックジャックの手にスタンドすることができるようとする。

(5.3) 「ダブル」ボタン236は、ブラックジャックプレイヤ評価装置34により決定される通りに、プレイヤが適切な状況下でダブルダウンできるようとする。

(5.4) 「分割」ボタン240は、プレイヤが、その最初の2枚のカードが同じであった場合にそれらを2つの別々のブラックジャックの手に分割できるようとする。

(5.5) 「保険」ボタン244は、ディーラの單一の表が上になっているカードがエースであるような状況下で、プレイヤが保険を要求できるようとする。

(5.6) 「賭け」ボタン248は、ブラックジャックゲーム中に、賭け又は賭け金が入力されるようプレイヤが要求できるようとする。

「賭け」ボタン248を介して賭けを要求することに統いて、プレイヤがさまざまな賭け金額を入力できるようにボタン252～264が起動されるということに留意されたい。特に、ボタン252～264は、5ドル（ボタン252）、

25ドル(ボタン256)、100ドル(ボタン260)及び500ドル(ボタン264)を賭けるオプションをプレイヤに提供する。さらに、ボタン252～264は、単一のボタンによって提供されていない賭け金を得るために連続的に押されてもよい。例えば、130ドルを賭けるには、プレイヤは、連続的にボタン252、256及び260(いかなる順序でもよい)を正確に一度ずつ押す。

プレイヤ入力エリア204も、さまざまな確認及び取消しボタン268～276を内含している。受諾ボタン268は、ユーザが最後の入力を受諾できるようにする。例えば、各々のユーザ入力の後、プレイヤが受諾ボタン268を明示的に押すか又は最後のプレイヤ入力の後予め定められた時間を満了させることによ

り、入力が受諾されるというのが、発明のこの実施形態における一面である。「賭け取り消し」ボタン272は、ユーザが、入力されたすぐ前に先行する賭けを取消すことができるようになる。しかしながら、例えばプレイヤが「取り消し」ボタン272を押したことで賭けを行なうための時限を超ってしまった場合、賭け金課金モジュール30によりプレイヤのために、任意の最小所要賭け金が自動的に賭けられることになる。さらに、プレイヤは、ドル金額ボタン252～264の1つのすぐ前に先行する賭け金を取消すために、「前回取り消し」ボタン276を用いることができる。こうして、ボタン260をまず押し、それに続いてボタン256を押すことによって125ドルを賭けようと思っていたのにその代りに連続的にボタン260及び264を押してしまった場合、プレイヤは、500ドルを取消すためボタン276を押し、それに付随してボタン264を押すことができ、その後プレイヤは望みの125ドルという賭けを得るためボタン256を押す。さらに、「前回取り消し」ボタンを連続して2回押すことによりすべての賭けが取消されるということにも留意されたい。

プレイヤ入力エリア204上には、場合によっては、「プレイ速度」ボタン280が具備されていてよい。このボタンは、プレイヤが、例えばプレイヤの入力から予め定められた時間が経った後、その後の各々の入力が自動的に受諾されるまで待機するようブラックジャックドライバ26に対し特定することができるようになる。本発明の一実施形態においては、「プレイ速度」ボタン280には、

ボタンの各々の端部に活動状態のエリアが含まれ、ここで、ユーザがボタン280の「より低速の」端部を押した場合、プレイヤの入力を自動的に受諾するための予め定められた時間は延長される。あるいは、プレイヤがボタン280の「より高速の」端部を押した場合、予め定められた省略時解釈受諾時間は短くなる。しかしながら、ブラックジャックゲームのテンポは、本発明を利用した場合、もはや標準的なブラックジャックゲーム状況におけるほどには重要でなくなる、ということに留意することが大切である。すなわち、本発明を用いる各々のブラックジャックプレイヤはその他のプレイヤと順番にプレーしているわけではない

こ

とから、その他のプレイヤを遅延させないようにスピーディにプレーすることに対する懸念は少なくなる。

最後に、プレイヤ入力エリア204は、例えば、ゲームステーション18を提供するゲーム施設の従業員の援助をプレイヤが要求できるようにするための「ヘルプ」ボタン284を内含している。

ここで表示エリア208を参照すると、ここで提供されているスクリーン表示装置は、本発明のために考慮されている多数のスクリーンレイアウトのうちの1つにすぎない。特に、表示エリア208内に例示されているスクリーンレイアウトは、トーナメントブラックジャックをプレーする上で使用するための代表的レイアウトである。したがって、トーナメントブラックジャック以外のモードのブラックジャックがプレーされる場合には、プレー中のブラックジャックのタイプについてのプレイヤのニーズに応じて表示エリア208内に表わされるフィールドを修正することは、本発明の範囲内に入るものである。さらに、一実施形態において、表示装置208がカラーであり、例えばダイヤ及びハートは赤色で、スペード及びクラブは黒色となるようになっており、プレイヤの現在許容可能なオプションに最も適切な情報を提供する表示の一部分にプレイヤの注意を集めるため、表示エリア208のさまざまなフィールドをハイライトすることができるという点に留意することが重要である。

ここで、表示装置208内で現在提示されているフィールドについて記述する

と、表示装置の上部には、(a) そのハウスに配られたカードの表現を提供するため；(b) ハウスの手の状態を提供するため(すなわち、スタンドを表わす「STAND」、そのハウスの手の値が21を超える場合の「BUSTED」及びハウスが追加のヒットをとることができる場合の「継ぎ」のうちの1つ)のハウスの手エリア288がある。すなわち、このフィールドは「ハウスの手：」とそれに続くそのハウスに配られた少なくとも1枚のカードについての表現すなわちハートのエースというコメントを提供する。表示エリア208のプレイヤの手のエリア292の中には、ブラックジャックゲーム内でそのプレイヤが現在プレー

している各々のブラックジャックの手に関係する情報を提供する5つのカラムが存在する。これらの列は、以下のような情報を提供する：すなわち

(6.1) 「プレイヤの手」の列は、この列の各行の中に、現在のブラックジャックゲーム中でプレイヤが同時にプレーしつつある異なるブラックジャックの手を提供している。したがって、2つのブラックジャックの手がこの時、表示エリア208上でプレイヤにより同時にプレーされているものとして表わされる。すなわち、スペードの3、ハートのキング、及びスペードの5をもつ上部つまり最初の手と、クラブの3とダイヤの8をもつ下部つまり第2のブラックジャックの手である。(プレイヤがダブルダウンすることを選択した場合、2つのブラックジャックの手の間で共通のカード表現は両方の手のための残りのカード表現の間の1行の中に表示され得る、ということに留意されたい。あるいは、ブラックジャックの手の間で共通のカード表現を、共通のカード表現があてはまるブラックジャックの手の中で複製させることができる)。

(6.2) プレイヤがプレーしている各々のブラックジャックの手の現在の状態を表示するための「状態」の列。すなわち、プレイヤが現在プレーしている第1のつまり上部の手について、状態は「スタンド」であり、したがって、プレイヤがこの手にスタンドすることを選んだことを表わしている。あるいは、第2のつまり下部の手について、「オプション選択」の状態が提供され、したがって、この手のためのブラックジャックブレイングオプションを選び取る番がプレイヤの方にあることを表わす。プレーされている各々のブラックジャックの状態フィ

ールドのために少なくとも3つの可能性ある値が存在することに留意されたい。すなわち、図2に表わされている2つに加えて、関連あるブラックジャックの手の値が21を超えたことを表わすため「BUSTED」状態の値が outputされる。

(6.3) 「オプション」の列は、プレー中の各々のブラックジャックの手について、プレイヤが現在同じ列内の関連するブラックジャックの手のために選択することのできる許容可能なブラックジャックプレーの指示を提供する。したがって、エリア292内に例示されている第1の手について、この手に関係してプレー

イヤがプレーすべきオプションは全く残っていない。ただし、第2の手については、4つの許容可能なプレイヤ入力が、プレイヤに対しオプションとして表示される。すなわち、プレイヤはボタン232を押すことにより関連する手にスタンドすることができ（スタンド）、プレイヤはボタン228を押すことによりヒット（ヒット）を要求することができ、ボタン236を押すことによりダブルダウン（ダブル）することができ、かつプレイヤは、ボタン248を押し、その後ボタン252～264を用いて賭け金額を入れることにより、付加的な賭け金を賭けることができる。

(6.4) 「前回の賭け」の列は、プレイヤが現在プレーしている各々のブラックジャックの手についてプレイヤに対しその最後の賭けを表示する。特に、エリア292内に示されている上部及び下部の両方の手について、プレイヤの最後の賭けは50ドルであった。

(6.5) 「トータルの賭け」の列は、プレイヤに対して、それが関係するブラックジャックの手に対しプレイヤが賭けた合計賭け金を表示する。例えば、図2において、表示された上部及び下部のプレイヤのブラックジャックの手の両方にいて、プレイヤは、合計200ドルを賭けた。

プレイヤの手のエリア292の下には、プレイヤ情報エリア296があり、ここに、プレイヤに関係する付加的なブラックジャックゲーム情報が表示される。特に、ラベル付きのライン300は、最新の賭けの状態（例えば「受諾／取消し」）を表わすタグと共にプレイヤが要求した最新の賭け金額を表示する。状態は

(a) (プレイヤが受諾ボタン 268 を押すことを介して又は時限満了に起因する省略時解釈により) 表示された賭け金の受諾を明示的に又は暗示的に表わすための「受諾」；(b) (プレイヤが取消しボタン 272 又は 276 を押すことを介して) 最後に入力された賭け金の取消しを明示的に表わすための「取り消し」；(c) 賭け金課金モジュール 30 がプレイヤの最新の賭けを拒絶したことを原因として表示される「拒絶」；及び (d) プレイヤが最新の賭けを明示的に受諾するか又は取消すように予め規定された時間だけ本発明が待機していることを表

わすための「受諾／取り消し」であり得る、ということに留意されたい。このようにして、図2のライン 300 の例では、プレイヤは、30 ドルの最新の賭け金を指示し、ブラックジャックドライブ 26 は、上述の (d) のように「受諾／取り消し」状態を出力した。さらに、この最新の賭けがあてはまるブラックジャックの手は、例えばライン 300 の最新の賭け金があてはまるブラックジャックの手のプレイヤの手のエリア 292 内の行をハイライトするような数多くの方法のうちのいずれかで指定することができる。あるいは、矢印 302 のようなインジケータを図2の場合のように、最新の賭けが上部及び下部の両方のブラックジャックの手に適用されるべきであることをプレイヤに指示するために使用することも可能である。

付加的には、ライン 304 は、プレイヤにより賭けられたあらゆる保険金額と共に「保険金額：」というコメントを表示するということに留意されたい。したがって、ライン 304 上のドル金額及びラインの右端部にあるコメントは、それぞれ、保険として賭けられた金額、及びこの賭けの状態（すなわち、ライン 300 内のような「受諾」、「取り消し」、「拒絶」又は「受諾／取り消し」のうちの 1 つ）に関係する。

プレイヤ情報エリア 296 のライン 312 内では、賭けのためにプレイヤが利用できる資金の合計金額が表示されている。例えば、図2のライン 312 は、1 000 ドルの賭け用合計額をプレイヤが有していることを示している。賭け金課金モジュール 30 がこの賭けに利用できる合計額を維持し、ブラックジャックゲ

ームの各々の後にこれを更新する。

プレイヤ情報エリア 296 の下部の 3 本のライン 320、324 及び 328 は、ブラックジャックトーナメント内でプレーする時に特に有用であるブラックジャックプレイヤ情報を提供する。したがって、これら 3 本のライン内の情報は、トーナメント内にいないプレイヤによって本発明が使用される場合には、表示されない可能性がある。ライン 320 には、ブレイング時間情報を表示ための 2 つのフィールドが提供されている。「経過プレイ時間：」というラベルでコメントの

付けられた最も左側のフィールドは、プレイヤがブラックジャックをプレーした合計時間数（この場合 45 分）を表示する。あるいは、「残りプレイ時間：」というラベルでコメントの付された最も右側のフィールドは、トーナメント内に残っている時間を表示している。

ライン 324 には、現ブラックジャックゲームに関するあらゆるトーナメントのための識別子が表示される。

ライン 328 には、トーナメントブラックジャックの中で有用である最高 2 つの付加的なフィールドが提供される。「終了したゲーム：」というコメントを有する最も左側のフィールドは、プレイヤに対し、1 つのトーナメント内でこのプレイヤが完了したブラックジャックゲームの数を表示する。一部のブラックジャックトーナメントにおいては、各プレイヤは、予め定められた割当て時間内で予め定められた一定の数のゲームを完了することが要求されるということに留意されたい。例えば、1 つのブラックジャックトーナメントは、各々のプレイヤに予め定められた間隔（例えば 4 日）内で 50 のゲームをプレーすることを要求する + 可能性がある。これに関連して、ただし場合によっては、トーナメント内のブラックジャックゲームの合計数が有意であるようなブラックジャックゲームコンテスト内では、コメント「ゲーム数：」をもつライン 328 の最も右側のフィールドは、そのトーナメント内でそれまでに完了したトーナメントゲームの合計数をプレイヤに表示する。したがって、少なくともライン 328 内の最も左側のコメント付きフィールド及びライン 320 の「残りプレイ時間：」というコメン

トのついたフィールドを用いて、プレイヤは、自分がプレーしなければならないトーナメント内の残りのゲームの数を決定することができる。

さらに、本発明が、その他のブラックジャックゲーム値を考慮することもできるという点に留意されたい。例えば、トーナメント内でプレイヤがプレーしなければならない残りのゲームの数を提供するフィールドを、プレイヤ情報エリア 29 6 内の現行値に加えて付加する（又はそれに置換させる）ことが可能である。

ルールエリア 336 と呼ばれる次の表示装置 208 下部エリア内では、プラッ

クジャックハウスルールが表示される。特に、エリア 336 内で表示されたハウスルールは、相反する情報の提示を受けなかった場合にプレイヤが想定する標準的なブラックジャックルールに対するバリエーションを可能にする。ゲームステーション 18 の表示装置上にこれらの付加的なルールを提供することによって、連続的なブラックジャックゲームに異なるハウスブラックジャックルールを備えることができ、こうして各ゲームに対するプレイヤの興味は増大し、プレイヤには付加的なブラックジャックプレー技能が要求されることになるという点に留意されたい。次の 3 つのハウスルールが、当該表示エリア 336 内で提供されるということに留意されたい。すなわち、(a) 当該ブラックジャックゲームのための保険は、（標準的な 2 対 1 の配当率ではなく）3 対 1 の配当率を支払う；(b) プレイヤは、一度だけ分割した後にダブルダウンすることができる；そして(c) 最小賭け金は、現行のゲームについて 25 ドルである、ということである。

最後に、表示装置 208 は、ゲームステーション 18 で現在ブラックジャックをプレーするプレイヤを識別するためのプレイヤ識別エリア 342 を内含している。当該プレイヤエリア 342 は、現行のプレイヤの名前（例えば、I. R. SMI TH）をもつフィールドを内含する。ただし、本発明では、例えばプレイヤを識別するためにカード読み取り装置 216 と合わせて使用されるプレイヤ識別カード上で符号化され得る番号のようなプレイヤ識別番号を含めた、プレイヤを識別するその他のフィールドも考慮されている。

図 3 は、本発明のブラックジャックゲームシステムの第 2 の実施形態を示す。この実施形態においては、ブラックジャックゲームコントローラ 14 は実質的に

上述のものと同じである。しかしながら、このコントローラ 14 はここではインターネットウェブサイト 308 を通してアクセス可能であり、こうしてインターネットクライアントノード 318 にあるブラックジャックプレイヤは、インターネット 324（又はより特定的にはワールドワイドウェブ）を介してブラックジャックゲーム上でブラックジャックをプレーすることができるようになっている。

したがって、ウェブサイト 308 についてさらに詳しく記述すると、これには

インターネット 324 と残りのウェブサイト 308 の間で通信を受理し供給するためのインターネットインタフェイス 332 が含まれている。一方、インターネットインタフェイス 332 は、それ自体、(a) ウェブサイト 308 でのウェブサイトユーザ（例えばブラックジャックプレイヤ）の登録の妥当性を検査しつゝ又は開始するための；及び (b) 経路指定に対するインターネットの要求を解釈しつゝ又はこのような要求を満たすことのできるウェブサイト 308 モジュールを起動するため、ワールドワイドサーバ 340 と通信する。このようにして、ワールドワイドウェブサーバ 340 は、例えばブラックジャックプレイヤの登録識別を見極めるためデータベースシステム 28 にアクセスすることができる。付加的には、インターネット（例えばワールドワイドウェブ）要求に関するユーザ登録確認を受理した時点で、ワールドワイドウェブサーバ 340 は、共通ゲートウェイインタフェイス (CGI) スクリプトとして知られているモジュールのインスタンス生成を起動する。ここで各々の CGI スクリプト 348 のインスタンス生成（又は単純化を期して各々のこののようなインスタンス生成も CGI スクリプト 348 と呼ばれている）は、(a) CGI スクリプトと関連のあるウェブサイト 308 のアプリケーションのセマンティックスに従ってインセターネット要求を解釈し処理するため；及び (b) 付随するアプリケーションからの出力からインターネット応答を構築するためのものである。このようにして、プレイヤがブラックジャックをプレーしているインターネットクライアントノード 318 から单一のインターネットブラックジャック要求を処理するために各々の CGI スクリプト 348（インスタンス生成）がブラックジャックゲームコントローラ 1

4を呼び出し、その後CG Iスクリプト348がブラックジャックゲームコントローラ14から受理した出力から適切なインターネット応答を構築する、1つ又は複数の共通ゲートウェイインターフェースモジュールが提供されている。

図3の、ブラックジャックゲームコントローラ14の実施形態は図1のものと実質的に同じであることから、ここではその内部構造の記述を繰返すことはしない。ただし、図3の実施形態は、ブラックジャックゲームコントローラ14が、

例えばCG Iスクリプト348を行なうプロセッサのものとは異なるか、又はそれから遠隔しているプロセッサ上で実行する場合に特に適したものである、ということが特筆に値するであろう。さらに、ブラックジャックゲームコントローラ14が図3のその他のウェブサイト308モジュールと同じプロセッサ上で実行する場合、通信インターフェース22は不必要となる可能性があり、その上、ブラックジャックゲームコントローラ14のその他のコンポーネントの機能性の多くが1つ又は複数のCG Iスクリプト348内に組み込まれる可能性がある、という点にも留意されたい。したがって、例えば、ブラックジャックプレイヤ評価装置34の機能性を1つのCG Iスクリプト348内に組み込み、その一方でハウスブラックジャックブレイングモジュール42の機能性をもう1つのCG Iスクリプト内に組み込むことが可能である。

また、図1及び2のゲームステーション18と図3のインターネットクライアントノード318との間には特筆に値する相異点があり、同様にブラックジャックプレイ対話にも相異点がある。例えば、以下のような相異点を挙げができる：

(7.1) インターネット上で発生する潜在的に長い遅延のため、図3の実施形態は、時限満了に起因してブラックジャックプレーの自動的受諾（例えば入力された賭け又は最小アンティに対する省略時解釈の受諾）を提供しない。したがって、プレー速度は、各プレイヤの応答性及びインターネットの応答性により決定される。

(7.2) プレイヤは、自らがエントリしたトーナメントの各々についてコストなしでそのトーナメントでのプレーに使用するための予め定められた数のポイント

トを受理するようなインターネット上の互いに対抗するトーナメントの形でブラックジャックをプレーすることができる。このようなブラックジャックトーナメントでプレーすることの刺激として、トーナメント勝者に対し賞品が授与される可能性もあるという点に留意されたい。さらに、トーナメントを完了するための時間は、標準的なブラックジャックトーナメントプレーのための時間と比べ実質的

に長いものもありうる。例えば、プレイヤは余暇にプレーできることからトーナメントは90日間にわたることもありうる。

(7.3) 図1のゲームステーション18の入力キーは同様に、インターネットクライアントノード318の表示スクリーン上に提示されてもよく、ここでこの時、ゲームステーション18の入力ボタンは、ウェブサイト308により生成されインターネットクライアントノード318でプレイヤに提示されたブラックジャックウェブページ上の起動状態のボタンとなる。ただし、プレー速度の重要性は低減することから、図1及び2の実施形態を参照して言及した通り、少なくともプレーキー280の速度は必要でない、という点に留意されたい。

(7.4) 図3に表示された情報に加えて、インターネットクライアントノード318に対しそ他のタイプの情報が出力される可能性がある。特に、例えばブラックジャックトーナメントスポンサ及び賞品に関し、プレイヤに対する各々のウェブサイト308の応答と共に広告情報を提供することができる。

図4A～4Eでは、それがブラックジャックゲーム内で配られたか否かとは無関係に新しい適格なカード表現が周期的に生成され、ブラックジャックプレイヤが互いに非同期的にゲームをプレーできるような新規のブラックジャックバリエーションをプレーするため、図1又は3の実施形態のいずれかにおいてプレイヤの要求を処理する時にブラックジャックゲームコントローラ14により実行される高レベルステップについての流れ図が示されている。ステップ408では、ブラックジャックゲームコントローラ14は、ブラックジャックプレイヤ要求を処理し、各々のプレイヤの要求に対する適切な応答を出力することができるよう初期化される。その後、ステップ416では、カードジェネレータモジュール3

8は、規則的な間隔で（例えば0.5秒毎といったような、2秒未満の間隔で）、ブラックジャックプレイヤ評価装置34及びハウスブラックジャックブレイングモジュール42の両方に対し無作為のカード表現を出力し始める。このようにして、ブラックジャックゲームコントローラ14が適正にブラックジャックプレイヤの要求に応答している限り、カードジェネレータモジュール38は連続的かつ

規則的にカード表現を出力する。ステップ416の動作と同時に、図4A～4Eの残りのステップが実施される。こうして、ステップ424では、コントローラ14は、1つの（次の）ブラックジャックプレイヤユニットの入力を待機するが、このような入力は、例えば、新しいブラックジャックトーナメントを入力する要求、1つのトーナメント内で新しいブラックジャックゲームを開始する要求、ブラックジャックゲームプレー要求を処理する要求、プレイヤの勘定に関する情報に対する要求及びヘルプ情報（例えばブラックジャックのプレーの仕方について）に対する要求などである。

ステップ430でブラックジャックプレイヤ要求を受理した時点で、通信インターフェース22は、要求を待ち行列に入れ、その後その要求をブラックジャックドライバ26に伝送する。ステップ436では、プレイヤの要求が、現行のブラックジャックゲーム及び／又は現行のブラックジャックトーナメントに関するものであるか否かについての決定がなされる。そうでない場合、ステップ448に移り、ここで、プレイヤの要求が新しいブラックジャックトーナメントを入力することであるか否かについて付加的な決定がなされる。そうである場合には、ステップ454でブラックジャックドライバ26はブラックジャックトーナメントを決定し、プレイヤをそのトーナメントにエントリさせる。この機能を提供する上で、ブラックジャックプレイヤ26は、自らが新しいトーナメントにエントリするのに適格であることを確認するため、賭け金課金モジュール30と通信する。このようにして、ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30に少なくともプレイヤのIDとそのプレイヤがエントリし得るトーナメントの仕様を供給する。ここで、トーナメントの選択が、本発明のいくつかの実施形態

においてプレイヤによって提供されうるということに留意されたい。あるいは、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内に記憶されたトーナメント情報を用いてプレイヤのためのトーナメントを選択することができる。賭け金課金モジュール30が、ステップ458において、選択されたトーナメントにプレイヤをエントリさせることができると確認で応答したと仮定

すると、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤがエントリされるブラックジャックトーナメントを識別する確認記録を新規作成する。その後、ステップ462において、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）にて確認記録内の情報を出力する。したがって、本発明の図3の実施形態においては、ステップ462の出力（及びブラックジャックプレイヤに対するその後のこのようなすべての出力）は、この出力が応答となるプレイヤの要求を開始したCGIスクリプト348に対してその出力が伝送されるまで待ち行列に入れるため、ブラックジャックドライバ26から通信インターフェース22まで出力される。その後、この出力はワールドワイドウェブサーバ340及びインターネットインターフェース332まで伝送され、インターネット324上を伝送され、これによりプレイヤがブラックジャックをプレーしているインターネットクライアントノード318まで経路指定されることになる。

ステップ462に統いて、ステップ466では、ブラックジャックドライバ26はデータベースシステム28内に、プレイヤがエントリしたブラックジャックトーナメントを表わす情報を入力する。ここでデータベースシステム28内に入力された情報がその後ブラックジャックドライバ26及び賭け金課金モジュール30の両方により、プレイヤがエントリしたトーナメントを決定する目的でアクセスされ得る、ということに留意されたい。このステップの後、プレイヤの要求が処理されたことから、インターネットクライアントノード318、あるいはゲームステーション18でプレイヤから入力された次のプレイヤ入力を待つため制御の流れはステップ424へと戻る。

ここでステップ448に戻り、プレイヤがブラックジャックトーナメントにエントリすることを要求しなかった場合、ステップ470に移り、現行のブラックジャックゲーム及び／又はブラックジャックトーナメントに関係しないその他のあらゆるブラックジャックプレイヤ要求が処理される。例えば、プレイヤは、そのブラックジャックゲーム勘定に関係する口座情報を要求することができる。こ

のような要求がこのステップで処理され応答されたと仮定すると、制御の流れは再びステップ424に戻り、次のプレイヤ入力を待つ。

ここでステップ436に戻ると、プレイヤ要求が現行のブラックジャック及び／又はブラックジャックトーナメントに関係する場合、ステップ476に移り、ここでブラックジャックドライバ426は、プレイヤが現在関与しているあらゆる現行のブラックジャックゲーム及び／又はブラックジャックトーナメントに関するデータベースシステム28からの任意の状態情報を検索するため、要求と共に提供されたプレイヤのIDを使用する。その後、ステップ480では、プレイヤの要求が、現行のトーナメント内で新しいブラックジャックゲームを開始することであるか否かについての決定がなされる。そうである場合、ステップ484では、ブラックジャックドライバ26は、現行のトーナメント内の新しいブラックジャックゲームをプレイヤが開始できるということの賭け金課金モジュール30からの確認を要求する。すなわち、賭け金課金モジュール30は、プレイヤがそのトーナメントを続行するのに充分なトーナメント貸方を有するか否かを決定する。これに続いて、ステップ488では、ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30から確認が受理されたか否かを決定する。このような確認が全く提供されない場合、ステップ492では、ブラックジャックドライバ26は、現行のトーナメント内でそれ以上プレイヤがブラックジャックゲームをプレーする可能性がないことを指示するメッセージを、プレイヤに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）で出力する。

あるいは、ステップ488でブラックジャックドライバ26が賭け金課金モジュール30からの確認を受理した場合には、ステップ494で、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤの要求を満たすためブラックジャックゲーム記録を

新規作成する。新しいブラックジャックゲームデータ記録を新規作成する上で、ブラックジャックドライバ26は賭け金課金モジュール30と通信し、新しいブラックジャックゲームの開始に対応する任意の初期アントイをプレイヤの口座から差し引くと同時に、プレイヤにその後出力するべくこの取引についてのデータ

をブラックジャックドライバ26に出力させる、ということに留意されたい。このステップの後、ステップ496では、ブラックジャックドライバ26はブラックジャックプレイヤ評価装置34に対し、新しいブラックジャックゲームのための初期ブラックジャックゲーム構成を提供するよう要求する。それに続いてステップ500では、ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、初期ブラックジャックゲーム構成で応答し、ここでこの構成には、プレイヤの手（例えば図2のエリア292に示されているようなもの）のための初期カード表現が含まれている。この初期カード表現は、カードジェネレータモジュール38によりブラックジャックプレイヤ評価装置34に提供された最新のカード表現である、という点に留意されたい。したがって、2人のプレイヤの新しいブラックジャックゲームの開始要求が急速に続いてブラックジャックドライバ26まで伝送された場合、ディーラモジュール38がブラックジャックプレイヤ評価装置34に対し新しい無作為のカード表現を出力する前に、各要求についてステップ500を実行することができるということに留意されたい。結果として、このような場合、両方のプレイヤ共、プレイヤの手のための同一の初期カード表現の提示を受けることになる。それに続いて、ステップ504では、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内にそのプレイヤのための新しいブラックジャックゲームの初期構成及びプレイヤの識別に関する情報を記憶する。特に、新しいゲームのためのブラックジャックゲーム識別子が記憶され、ブラックジャックプレイヤ及びそのゲームが付随するトーナメントの識別と関連付けられる。ステップ500に続いて、ステップ504では、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内にプレイヤのための新しいブラックジャックゲームに関する情報を記憶する。特に、以下の情報が、新しいブラックジャックゲームの初期構成に関して記憶される：プレイヤの識別、新しいゲームが対応するトーナメント

の識別及び新しいゲームを識別する識別子、そしてカード表現及び何らかの初期所要賭け金を含む新しいブラックジャックゲームのための初期構成。さらに、プレイヤがプレーする各々のブラックジャックゲームの経過全体を通して、プレイヤと

ブラックジャックゲームコントローラ14の間の対話に起因してゲーム構成が変わるために、ブラックジャックドライバ26及び賭け金課金モジュール30が情報を更新することに留意されたい。こうして、進行中のブラックジャックゲームについて、次のプレーでゲームを続行することに対するプレイヤからの各々の要求毎に、ブラックジャックゲームコントローラ14に対し全ゲーム構成を提供する必要はない。その代り、プレイヤの要求に対応するブラックジャックゲーム構成に関係する情報を検索するのに充分な情報しか、ブラックジャックドライバ26及び／又は賭け金課金モジュール30に対する要求の中で必要とされない。ステップ504において、ステップ508では、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤに対してそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）で新しいゲームのための初期ブラックジャックゲーム構成を出力する。その後、制御の流れは再びステップ424に戻り、コントローラ14に対する次のプレイヤ入力を待つ。

ここでステップ480に戻ると、ここでプレイヤの要求が、現行のトーナメントで新しいブラックジャックゲームを開始しないという決定がなされた場合、ステップ520に移り、ここで、プレイヤの要求が、現在活動状態であるブラックジャックゲーム内のプレーに関係しているかに関して決定がなされる。関係していない場合には、ステップ524において、ブラックジャックゲームコントローラ14は、例えば、現行のゲーム及び／又はトーナメントに関連する特別なブラックジャックルール、現行のトーナメントに残っているプレイヤの数、現行のトーナメント内のプレイヤのランキング及び現行のトーナメントの勝者に対する賞品についての要求といったその他の種々の要求を処理する。その後、このような種々の要求が応じられたと仮定すると、ステップ524で、当該流れ図の制御の流れは424に戻り、次のプレイヤの入力を待つ。

あるいは、ステップ520においてプレイヤの要求が、現在活動状態にあるブラックジャックゲーム内のプレーに関係している場合、ステップ528で、プレイヤの要求が新しいカード表現に対するものであるかについてさらなる決定がな

される。そうである場合には、ステップ532で、カード要求がハウスに対するものであるか、それともプレイヤに対するものであるかについての決定がなされる。カード要求がハウスからのものである場合、ステップ536において、ブラックジャックドライバ26は、現行のブラックジャックゲームのための新しいブラックジャックゲーム構成を得るためにハウスブラックジャックブレイングモジュール42と通信し、ここで新しいゲーム構成には、現行のプレイヤの要求が発出されたブラックジャックゲームのためのハウスの手の中の次のカード表現としてのカードジェネレータモジュール38からの最新出力のカード表現が含まれる。その後、ステップ542では、ハウスブラックジャックブレイングモジュール42は、新しいハウスの手のカード表現を表わすブラックジャックゲーム構成情報及び、新しいブラックジャックゲーム構成に応答する上でプレイヤが遂行し得る何らかのプレイヤ応答を出力する。

ハウスブラックジャックブレイングモジュール42の出力を受理した時点で、ステップ546において、ブラックジャックドライバ26は、ブラックジャックプレイヤ評価装置34及びブラックジャック手評価装置46の一方又は両方を呼出すことにより、当該ゲーム内にさらなるプレイヤ応答があるかを決定する。考えられる付加的なプレイヤ応答が存在する場合には、ステップ550で、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤがその利用可能なゲームオプションの1つを遂行できるような形で、プレイヤに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）でブラックジャックゲーム構成を出力する。その後、プレイヤの要求を処理した後、制御の流れは再びステップ424まで戻って次のプレイヤの出力を待つ。あるいは、ステップ546で、ブラックジャックドライバ26が、考えられるプレイヤ応答がそれ以上全く存在しないことを判定した場合、現行のブラックジャックゲームは完了し、ブラックジャックドライバ26はステップ556で、ブラックジャック手評価装置が、（ブラックジャ

ックゲームの結果に従って) データベースシステム 28 内のプレイヤの口座を更新するため賭け金課金モジュール 30 を起動できるように、ブラックジャックゲー  
一

ムの手を評価すべくブラックジャック手評価装置 46 を起動する。このステップに統いて、ステップ 560 では、賭け金課金モジュール 30 は、プレイヤに提供されるべき更新済みの口座情報をブラックジャックドライバ 26 に出力する。ステップ 564 では、ブラックジャックドライバ 26 は、ブラックジャックゲームの結果及びプレイヤの更新済みの口座情報をプレイヤに対し出力する。また、ブラックジャックドライバ 26 が、当該ブラックジャックゲームの完了ならびにプレイヤ及び当該ブラックジャックゲームが関連しているトーナメントに関するさらなる何らかの状態情報に関して、データベースシステム 28 を更新するという点にも留意されたい。統いて、プレイヤの要求を処理した後、制御の流れは再びステップ 424 まで戻って、次のプレイヤ入力を待つ。

あるいは、ステップ 532においてプレイヤの要求がプレイヤのための新しいカード表現に対するものであることが判定された場合には、ステップ 568 で、ブラックジャックドライバ 26 は、現行のブラックジャックゲームのための新しいブラックジャックゲーム構成を得るためブラックジャックプレイヤ評価装置 34 を起動する。なおここで、新しいゲーム構成には、プレイヤの手のための次のカード表現としてカードジェネレータモジュール 38 からの最新出力のカード表現が含まれる。その後、ステップ 572 では、ブラックジャックプレイヤ評価装置 34 は、当該ゲームについてプレイヤが逐行可能である次のブラックジャックプレー オプションを判定し、次にこれらのオプションを伴う新しいブラックジャック構成をブラックジャックドライバ 26 に出力する。これに統いて、ステップ 546 以降のステップが上述の通りに実施される。

ここでステップ 528 まで戻ると、プレイヤの要求が新しいカード表現に対するものでない場合には、ステップ 576 に移り、ここでブラックジャックゲームコントローラ 14 は、付加的な賭けに対する要求、賭けの取消し、特定のプレイヤの手にスタンドする要求、カード表現ペアを分割する要求又は保険に対する要

求といったその他のブラックジャックプレイヤゲーム要求を処理する。上述のような要求が処理されることを仮定すると、ステップ580では、ブラックジャッ

クドライバ26はその後、ステップ576で実施される処理に従ってプレイヤに對し新しいブラックジャックゲーム構成を出力する。また、ブラックジャックドライバ26は、当該ゲームに關係するその後のプレイヤ要求に基づいて検索され得るように新しいブラックジャックゲーム構成に関する情報でデータベースシステム28を更新する、ということにも留意されたい。このステップの後、当該流れ図のための制御の流れは、ステップ424まで戻って、再びもう1つのプレイヤ入力を待つ。

図5は、ブラックジャックゲームコントローラ14と非同期的にプレーされている状態で4つのブラックジャックゲームが示されているブラックジャックをプレーするための本発明のオペレーションの単純な一例を示している。図5を詳細に記述するためには、第1に、図の上部を横切る数字604の行が、カードジェネレータモジュール38により出力される連続的なカード表現の値のシーケンスを表わしているという点に留意されたい。すなわち、最初の時間間隔において、3という値をもつカード表現が出力され、第2の時間間隔内では5という値をもつカード表現が出力され、第3の時間間隔では7という値をもつカード表現が出力されるというように、この行を横断して続いている。行604の下には、ブラックジャックゲーム行606があり、ここで各々のブラックジャックゲーム行606は、一連のカード値604に対応する時間の経過全体にわたり各々のブラックジャックゲーム610～626において発生する一連の事象を表わしている。特に、各々のブラックジャックゲーム行606内の数値入力は、各々のブラックジャックゲームのプレイヤ及びハウスの手に追加カードが加わるにつれての、プレイヤ及びハウスのカードの手の値に対応する。例えば、ブラックジャックゲーム行610を参照すると、このブラックジャックゲームがプレイヤの手がシーケンス604の最も左側のカードの値（すなわち値3）についてのカード表現を獲得することにより開始すると仮定すると、プレイヤの手は、3という対応する値をもつ。それに続いて、ハウスブラックジャックプレイングモジュール42がこ

のゲームについて第2の時間間隔中にハウスに対し初期カード表現を出力する

(すなわち配る) ように起動された場合 (すなわちカードジェネレータモジュール3.8が5というカード表現を出力した場合) 、ハウスの手は当初5という値をもつ。その後、第3の間隔において、ブラックジャックゲーム610のためにプレイヤがもう1枚のカードに対する要求を提供した場合、シーケンス604内の7という値に対応するカード表現はプレイヤに提供され、したがってプレイヤの手は、10という合計値を有する。プレイヤの手の中に7を組込んだ後、このブラックジャックゲームは、シーケンス604内の2という値に対応する次の時間間隔がブラックジャックゲーム610内でプレイヤ又はハウスのいずれにも配られないように遅延される。ここで、カードジェネレータモジュール3.8によって生成されたカード表現は、このようなカード表現がカードジェネレータモジュール3.8から出力された最新の出力である時間中にこのカード表現に対する要求が行なわれた場合にのみ、特定のブラックジャックゲーム内に組込まれる、というのが本発明の重要な一面である。このようにして、1つのブラックジャックゲーム中にカードジェネレータモジュール3.8により出力された1つ又は複数のカード表現は、そのゲーム内では使用され得ない。より厳密に言うと、カードジェネレータモジュール3.8により出力された連続的カード表現の実質的にすべての長さ又はサブシーケンスは、ゲーム内で発生する時間的遅延に起因して一定の与えられたブラックジャックゲーム内で無視され得る、というのが標準的である（図5の例では示されていないが）。したがって、ある種の状況下では、このような遅延は、例えばプレイヤがこのような時間間隔中にもう1つのヒットを要求しなかった場合の日数分だけ長いものであり得る。

ここでブラックジャックゲーム610の残りのプレーについて続行すると、5番目の時間間隔内で、プレイヤはヒットを要求し、これにより9という値をもつカード表現を得、このようにして19というプレイヤの手の値を獲得する、ということに留意されたい。その後、ハウスは、それぞれ8及び10という値をもつ次の2つの連続的カード表現に対するヒットをとる。こうして、ハウスの手について23の値が得られた時点でハウスの手はバストする。

ブラックジャックゲーム614～626についてのブラックジャックゲーム行606は、ブラックジャックゲーム610についての上述の説明と同様に解釈できる。ただし、これらのゲームの各々は、各ゲームがプレイヤの手のための第1のヒットとしてとられた異なるカード表現で始まるという点において異なる時間間隔で開始するということに留意されたい。すなわち、ブラックジャックゲーム610～626の各々で配られる第1のカード表現は異なるものであり、さらにシーケンス604の値に対応する要求されたカード表現の各々は各ブラックジャックゲームについて異なっている。したがって、たとえ他のブラックジャックゲームと同時にプレーされようと、実質的にすべてのブラックジャックゲームは、一意的なプレイヤの手及びハウスの手を有することになる。こうして、多数の非同期的なブラックジャックゲームがハウスと一対一で同時にプレーされ得るのみならず、ブラックジャックプレイヤは1つのブラックジャックゲームにおける実質的にすべてのヒット（プレイヤの手及びハウスの手の両方について）についてのタイミングを実質的に判定でき、これによりカード表現が操作されているのではないかという疑いを低減させることができるという点で、ハウスがカード表現を操作していないというブラックジャックプレイヤによる信頼度がより高いものとなりうる。その上、1実施形態においては、プレイヤは、ゲームの経過中に生成されたカード表現のシーケンスを要求することができる。

本発明には同様に、その他のブラックジャックバリエーションも内含されうるということに留意されたい。特に、ステップ416（図4A）を再び参照すると、規則的間隔でカード表現を生成する代りに、このステップは、それが新しいカード表現に対する要求がある時につねに（例えばステップ536及び568）要望に応じて実質的に無作為のカード表現を生成するような形でカードジェネレータモジュール38を単純に起動することができる。

さらに、各プレイヤをモニターできる、特にトーナメントブラックジャックに適したもう1つのブラックジャックバリエーションにおいては、プレイヤは、カジノ内で人間のディーラと通常ブラックジャックがプレーされるように同期的に

1つのブラックジャックゲームについて各プレーを行なう。ただし、当該バリエ

ーションにおいては、各々のプレイヤには、その初期カードについて同一のカード表現が提供される。その後、各々のプレイヤの手及びハウス（すなわちディーラ）の手は、プレイヤがそのブラックジャックの手を異なる形でプレーした時のみ、プレイヤ間で変動する。すなわち、複数のプレイヤの間で同期的にプレーされる各々のブラックジャックゲームについて、各プレイヤ及びハウスブラックジャックブレイングモジュール42には同じカード表現シーケンスが利用可能であり、したがって、例えばプレイヤの一人とハウスブラックジャックブレイングモジュールの間の各ゲームにおける配られたカード表現は、そのゲームを通して同じブレーシーケンスをプレーするプレイヤについて同一のものとなっている。したがって、当業者であればわかるように、各々のブラックジャックゲームについて、カードジェネレータモジュール38がゲーム全体を通して予め定められたカード表現シーケンス（すなわち順序づけされたコレクション）を維持し、その結果、異なる形でプレーするプレイヤに対し適切にシーケンス決定されたカード表現を配ができるようになっていることが必要であるかもしれない。その上、ハウスブラックジャックディーラブレイングモジュール42がカードジェネレータモジュール38に充分な制御情報を提供し、その結果、カードジェネレータモジュールが予め定められたシーケンスからの適切なカード表現で応答できるようになっていることも必要であるかもしれない。

本発明の別の実施形態が、図6A及び6Bに示されており、ここで、この実施形態は、特定のプレイヤグループの人口統計学的プロフィールといったような予め定められたプレイヤプロフィールと適切に整合する有資格プレイヤに対してスポンサ又は広告者の製品及び／又はサービスの広告を提示するために向上されている。したがって、図6A及び6Bでは、ブラックジャック以外のゲーム（例えばポーカー、クラップス、パイゴウ及びルーレット）もプレーできるという点を除いてブラックジャックゲームコントローラ14（図3）と実質的に同じ機能性を提供するためのゲーム／広告コントローラ604が存在する。さらに、ゲ

ム／広告コントローラ604も、ゲーム／広告ウェブサイト308により提供されるさまざまなゲームをプレーするユーザ（すなわちプレイヤ）と特定の広告を

整合させることに関係する機能をも実行し、ここで各ユーザは、対応するインターネットクライアントノード318（あるいは対話型ケーブルテレビノード）上でウェブサイト308と通信する、すなわち、当該図6A及び6Bは、所望のユーザ特性（例えばプロフィール）をもつプレイヤを、このようなユーザ特性をもつプレイヤを要求するスポンサ又は広告者からの広告と整合させるための高レベルモジュールを提示している。特に、このような所望のプロフィールをもつプレイヤのみが、特定のスポンサ又は広告者からの特定の広告及び／又は販促活動（すなわち広告全体）を受理することに対し適格となる。したがって、どのプレイヤ（又はより一般的にはユーザ）がどの広告を受けとるかについてのこのような決定を行なうためさまざまな基準を用いることができる、というのが本発明の1つの面である。例えば、ユーザを広告プレゼンテーションと整合させる上で、以下の属性のうちの1つ又は複数のものを使用することができる。

- (8.1) 年齢
- (8.2) 性別
- (8.3) 財務状態
- (8.4) 場所又は居住地
- (8.5) 教育
- (8.6) 婚姻状態
- (8.7) 余暇の時間数
- (8.8) 個人的嗜好及び／又は気質（例えば喫煙者／非喫煙者、スポーツ、映画、酒類、食物、衣服、休暇、車などについての好みなど）、
- (8.9) 所持の規模
- (8.10) 子供の数
- (8.11) アクセスされたウェブサイトのタイプ、ユーザが付加的な情報を求める広告のタイプ、ブラックジャックのようなゲームをプレーする上でのリスク許容

限度といったネットワーク対話によるユーザの分類。

特定のユーザに特定の広告を提供する（又は整合させる）ために、各ユーザに

についてのデータ（又はユーザ情報項目）がユーザプロフィールの形で、図3のブラックジャックプレイヤ登録及びブレイング状態データベース28の増強バージョンであるユーザ（プレイヤ）データベース28の中に維持される。ユーザプロフィールには（8.1）～（8.11）にあるようなユーザ関係の情報が入っている。この情報は、ユーザがウェブサイト308で登録した時点で、ユーザが自らについてその後たずねられた明示的な質問に応答した時点で、又はユーザのネットワーク活動をモニタすることによって得られる。ユーザプロフィールは、各ユーザについて得られる情報の量に応じて長さが変動し得るということに留意されたい。さらに、異なるタイプのユーザについて、異なるタイプの情報を得ることができる。例えば、100万ドル以上の財産をもつユーザについては、これらのユーザは、ある種の広告者にとっては重要であるため、彼らの好みの休暇目的地を入力することが要求される可能性がある。しかしながら、その財産が40,000ドル未満のユーザについては、このような情報はどの広告者にとっても無関係である可能性が高いため、かかる情報は獲得されない可能性がある。このようにして、ユーザプロフィールの1つの実施形態では、各々のユーザプロフィールは、すべてのユーザ中に均等でないユーザ情報項目を記憶するため可変長のセクションを有する。さらに、このような実施形態においては、可変長のセクション中に記憶された各々のユーザ情報項目は1つのペアとしてみなされ、ここでこのペアの最初の構成要素は質問、ユーザ属性又はユーザの分類を指示又は参照指示し、これに対して第2の構成要素が答え、つまり第1の構成要素に関連する値を提供する。こうして、例えば、1人の特定のユーザについて、情報項目は（4、「Madrid」）というペアを提供することができ、ここで、当業者であれば理解できるように「4」は属性すなわち「好みの休暇目的地」を識別し、「Madrid」はこの属性に対する値である。

あるいは、広告者又はスポンサに関係するデータが異なるデータベース、すな

わち広告者データベース612の中に常駐していてもよい。したがって、このデータベースは、一つの実施形態においてユーザプロフィールデータ構造と実質的に同一のデータ構造をもつ人口統計学的プロファイルを記憶する。このような人

人口統計学的プロフィールは、（潜在的には単に比較的少数の）ユーザプロフィールの中で提供されうるユーザ情報項目についての要求された値を特定するための可変長セクションを有する可能性がある。いくつかの実施形態では、人口統計学的プロフィールは、広告者又はスポンサの識別に対する参照、提示されるべき広告に対する参照及び、各ペアの最初の構成要素がユーザ情報項目ペアの第1の構成要素と同じ解釈を有し、そのペアの第2の構成要素が広告主又はスポンサが好み値の範囲又は所望の値を特定するような統計学的項目ペアの可変長セクション、を内含している。さらに、いくつかの実施形態では、人々の人口統計学的項目ペアは、広告者又はスポンサにとってこのペアがもつ感知された重要性といったような、それに付随する付加的情報を有する可能性がある。こうして、このような付加的情報は、1という値がその人口統計学的項目ペアが最高の重要性をもつものであることを表わし、その一方でゼロという値がその人口統計学的項目が実質的に広告者又はスポンサと無関係であることを表わしているような、正規化されたスカラ値の形をとっていてもよい。したがって、人口統計学的プロフィールの特定の実施形態の如何に関わらず、その広告プレゼンテーションの中で描写された製品及び／又はサービスを購入する確率が高いと思われる特定のユーザ標的グループと、単数又は複数の対応する広告プレゼンテーションを整合させる（すなわち選択させる）ために、ユーザの人口統計学的プロフィールが用いられる。このようにして、このような広告プレゼンテーションは、ひきつづき顧客となる確率の高いユーザに対してのみ提示することができるため、広告者及び／又はスポンサはこれらのユーザに対して、サービス割引き、無料サンプル又は試用といった比較的広範な販促活動をもつ特定的にターゲティングされた広告を提供することができる。

したがって、このような人口統計学的プロフィールとユーザの選択又は整合を

行なうためには、各ユーザについて、ユーザデータベース28内に記憶されたユーザプロフィールが広告選択エンジン618により人口統計学的プロフィールと比較される。1つのユーザグループを選択するためにこのような比較を行なうための技術は数多く存在するということに留意されたい。特に、ユーザ情報項目ペ

アの第2の構成要素が、対応する人口統計学的項目ペア内で特定されたような所望の範囲（内）であるように、各々の人口統計学的項目ペアと対応するユーザ情報項目対の間には、精確な整合が必要とされるかもしれない。あるいは、人口統計学的プロフィールを精確に整合するのにすべての人口統計学的ペアが必要とされない場合、「類似性」測定値を決定するため、さまざまな重みづけの統計技術を使用することができる。一つの実施形態においては、類似性測定値は、1つの広告プレゼンテーションについて対応する人口統計学的プロフィールと最も密に整合するユーザを決定する統計的解析モジュールにより提供され得る。こうして、1人のユーザが選択されるためには、そのユーザのプロフィールと対応する人口統計学的プロフィールの間の類似性測定値が、予め定められたしきい値を上まわっていることが必要とされるかもしれない。さらに、広告選択エンジン618は、例えばユーザデータベース28内の各々のユーザプロフィールについて、例えばゲーム／広告ウェブサイト308と通信している時の対応するユーザに対する提示のための候補である広告プレゼンテーションを識別する関連するテーブルが存在するような形で、バックグラウンド又は非実時間プロセスとして、ユーザと広告プレゼンテーションとの整合を実施することができる、ということに留意されたい。

さらに、少なくとも本発明の1実施形態において、広告選択エンジン618は、特定の一つの人口統計学的プロフィールについて、広告プレゼンテーションが提示されるべきユーザグループを再度選択するため、ユーザデータベース28内でユーザプロフィールを定期的に再評価することができる、ということに留意することが重要である。こうして、予め選択されたユーザは、再度適格となることもあれば、失格することもあり、以前に失格したユーザがこの時例え向上された

ユーザプロフィールに起因して選択に適格となる可能性がある。

したがって、本発明は、付加的情報で向上されたユーザプロフィールをもつユーザに対し、1つのカテゴリの広告の伝送を開始したり停止したりすることができる。例えば、ユーザが、自ら現在新車の購入を考えていることを表示した場合

には、車の購入のための広告をそのユーザに伝送することができる。あるいは、例えば1台の車が購入された又はそれ以上の車の広告が望まれないとの通知を本発明がひとたび受けると、車の広告カテゴリからのそれ以上の広告がそのユーザに伝送されないように、ユーザのプロフィールのさらなる向上を行なうことができる。

本発明は、1つのカテゴリの記録又は対象に類似の形で関係している人口統計学的項目ペアをリンクさせるための技術を提供することによって、広告のカテゴリを柔軟に新規作成、消去及び修正できるようにするということに留意されたい。こうして、本発明により、少なくとも以下の広告カテゴリを提供することができる。すなわち、スポーツカテゴリ（例えば野球、サッカー、ホッケーなど）、食品関連カテゴリ（例えばレストラン、食品雑貨店、食料品目）、エクササイズ関連広告（例えば、自転車、インラインスケート、スキー）、保険関係広告（例えば自動車保険、生命保険）、政治関係広告（例えば特定の政治候補者に賛成する又は反対するもの）及び地理関係広告（例えば、デンバー都市部などといった特定のエリア内に住むユーザのためのもの）。このようにして、広告選択エンジン618は、その後共通ゲートウェイインタフェース348によりユーザに出力されるHTML内に含み入れができるよう、このデータを翻訳するため、HTML表示エンジン622に対して選択された広告プレゼンテーションを供給する。

より厳密に言うと、選択された広告データは、HTML表示エンジン622の中で（少なくとも本発明の1回のオペレーションで）、例えばトークンジェネレータ（モジュール）38により発行されたゲームカード（現在のユーザーゲームのための）を表わすトークン628と結合される。なおここでこのジェネレータ

は、図3のカードジェネレータモジュール38の増強形バージョンである。生成されたトークンは最初、プレイ中のゲームのルールに従ってユーザゲーム要求を処理するため、ゲームプレーインジン632に供給される。すなわち、ゲームプレーインジン632は、各々の利用可能なゲームについて、（a）各トークンをいかに「プレー」できるか；（b）誰がトークンを受理するか、例えばユーザ又

はハウスブレイングモジュール42；及び(c)トークンのプレー結果、を決定する。1つの実施形態において、トークンジェネレータ38は、例えばハウスブレイングモジュール42及び／又はプレイヤオプション評価装置34による要求に基づいてトークンを生成し、ここで生成されたトークンは、プレー中のゲームに該当するものである、ということに留意されたい。あるいは、別の実施形態において、トークンジェネレータ38は、無作為トークンを生成することができ、ゲームプレーエンジン632は、当業者ならば分かるように、オファされたゲームについての適当な無作為化された値へとトークンを変換する。その上、無作為化されたトークンを複数の異なるゲームに供給するための他の実施形態も、本発明の範囲内に入る。さらに、ゲームプレーエンジン632は、プレー中の特定のゲームとの関係におけるユーザの状態ならびにその他すべてのユーザに対するそのユーザの関係（例えば、ユーザがゲーム／広告ウェブサイト308でオファされたトーナメントに関与している場合）を維持するため、プレイヤデータベース28とコンタクトする。当業者ならば分かるように、ゲームプレーエンジン632の一実施形態においては、その内部モジュールは、付加的にブラックジャック以外のゲーム（例えば「一対一」のポーカー、クラップス、ルーレット、及びパイゴウ）についてでさえ、図3に対応してラベル付けされたモジュールと同じアーキテクチャ及び機能性を提供している。

共通ゲートウェイインタフェース又はCGIスクリプト348は、HTML表示エンジン622と、当業者ならばわかるように図3についてのCGIスクリプト348の記述の中で論述されているような複数の高レベルの実行可能プログラムでありうるワールドワイドウェブサーバ340との間で、データを転送する。

一方、このワールドワイドウェブサーバ340は、適切なワールドワイドウェブブラウザ640をもつ意図されたインターネットクライアントノード318にデータを転送するためインターネット324とインターネットするインターネットTCP/IPスタック332にデータを転送する。

当該実施形態は、プレー中のゲームの状態及びユーザデータベース28内の広告に対するユーザ応答についての情報を維持する。さらに、広告者データベース

612内で、付加的な広告者特定的情報（例えば所望の人口統計学的プロフィール、広告、販促活動及びユーザ応答に関する情報）が提供される。したがって、上述の通り、広告者データベース612内の人口統計学的プロフィールには、

(8. 1) から (8.11) までの属性のうちの1つ又は複数のものを指定するためのフィールドをもつスキーム又はテンプレートが含まれる可能性がある。その上、データベース28及び612は、(a) 各ユーザに提示された広告プレゼンテーション；(b) 特定の広告プレゼンテーションの提示の時刻、日付及び数；及び(c) 広告に対する検出されたユーザ応答といったさまざまなタイプの直接関係する統計の記録を維持することができる。こうして、この情報は、広告者又はスポンサに対し、その製品、サービス及びその提示の効力に関する向上したフィードバックを提供することができる。例えば、広告者は、以下のようなフィードバックを獲得するため、ユーザ及び広告者データベース28及び612を照会することができる：

- (9. 1) 誰が特定の広告を見たか；
- (9. 2) いつそれが見られたか；
- (9. 3) その広告が (a) 任意の特定ユーザ、(b) すべてのユーザ、によりアクセスされた回数；
- (9. 4) 好意的及び／又は非好意的応答の数。

ここで、図7を参照すると、ゲーム／広告ウェブサイト308の機能にアクセスする上でユーザがナビゲートするアクセス経路又はパスの一実施形態を提供するダイヤグラムが提示されている。特に、ゲーム／広告ウェブサイト308での

インターネットコンタクトを開始した時点で、ユーザはまず第1に、ウェブサイト308を識別するオープニングページ700の提示を受ける。その後、ユーザは、ウェブサイト308に関する一般の情報を閲覧し、また（以下でさらに詳細に記述されているように）ウェブサイトで登録するため、恩典及び登録のページ704にアクセスすることができる。あるいは、ユーザは、例えば広告者により提供されるようなゲーム及び情報交換機能を閲覧するため、単数又は複数の「ロビー」ページ708にアクセスすることができる。ユーザがゲーム／広告ウェブ

サイト308で登録されたと仮定すると、ユーザはロビー708からゲームページ710まで進むことができ、ここで、ゲームページ728への導入を介してプレーするためゲーム726又はゲームルール730を選択することができる。あるいは、ユーザは代りに、例えば、ユーザの加入（例えば特定のメンバシップ割引きチェーン店のメンバである）に応じてユーザがアクセスを許されている可能性のある組織のリストなどをもつ1つ又は複数のインデックスページ714にアクセスすることができる。付加的には、インデックスページ714から、実質的にいかなるユーザでも、広告者ページ722上に広告者によって提供された広告又は販促活動にアクセスすることができる。しかしながら、広告者又はスポンサによって提供されたいいくつかの販促活動に関する情報は制限されたものである、というのが本発明の1つの面である。すなわち、このような販促活動は、その提供を保証するのに充分なほどに広告者又はスポンサにとって望ましいユーザプロフィールと相容性あるものであると本発明が決定した人口統計学的プロフィールをもつユーザに対してのみ、提示され得る。このようにして、本発明は、例えば広告者の製品及び／又はサービスをその後購入する確率が高いとみなされている「適格とされた」ユーザに対してのみ、一定の広告者の販促活動に対するアクセスを提供する。さらに、このような販促活動は同様に、広告対象の特定の製品又はサービスに対する関心を表明するユーザに対しても提示され得る。例えば、（a）広告対象項目に関する付加的な又は補足的な情報を要求する、又は（b）（例えば1つの広告対象項目に対する好みを表すことにより）かかる広告に対する

好意的な応答を提供するか、又は（c）個人情報又はマーケティング調査情報に関するアンケートに応えたユーザにも販促活動に関する情報が提供され得る。したがって、広告者又はスポンサは、本発明を介して、このようなユーザに対しても同様に、比較的実のある又は高価な販促活動をオファすることができる。その上、本発明は、このような人口統計学的プロフィールを利用して、このプロフィールに充分整合しないユーザが、対応する販促活動にアクセスするのを禁止することもできる。したがって、本発明の一実施形態においては、ユーザが広告

者ページ722にアクセスした場合、ユーザのプロフィール（ユーザデータベース28内の）は、ユーザに提示され得る何らかの販促活動を決定するため、広告者のデータベース612内の人口統計学的プロフィールと比較される。

その上、インデックスページ714から、ユーザは、さまざまなウェブサイト又はウェブサイトページにリンクする能力の提供を受けることができる。すなわち、ユーザには、リンクが利用可能となった時点（通常、ハイパーテキストリンク）でいつでももう1つのウェブサイト又はウェブページ内にリンクする能力が提供され得る。付加的には、ゲーム726をプレーしている間に類似のリンクに複数のユーザがアクセスできるという点に留意されたい。ただし、これらのリンクは一般に、ユーザがさらなる情報に露呈され得かつ／又は広告対象項目について販促活動のオプションの提示を受けることができるよう、ゲーム／広告ウェブサイト308内で広告者ページ722に対しユーザをハイパーリンクすることができる。例えば、いくつかの広告ハイパーリンクを1つのゲーム726のプレーのプレゼンテーションに組み込むことができる。したがって、本発明の1つの面はゲーム726のプレー内に異なる広告プレゼンテーション（及び任意の関係するハイパーリンク）をくり返し組込むことにあることから、ユーザは、関係するハイパーリンクを起動することによって異なる製品又はサービスについての付加的な情報を見つけ出すよう反復的に誘われる可能性がある。さらに、このようなハイパーリンクがユーザに異なるウェブサイトへのアクセスを提供する場合、ユーザのインターネットクライアントノード318の表示の少なくとも一部分が

そのゲーム／広告ウェブサイト308に付随する図表書式を維持し、ユーザはもう1つのウェブサイトにアクセスすることに気づくことなく、ウェブサイト308を離れたり、これに戻ることができる、というのも本発明的一面である。さらに、広告プレゼンテーションに関するユーザ入力をモニタすることにより、本発明は、例えば、製品又はサービスについてのこのような付加的な情報のためにユーザにより広告プレゼンテーションがアクセスされる回数といったことに関するフィードバックを広告者に提供することができる。

（広告者ページ722を介してか又はゲームプレープrezentationの一部

として提示された) いくつかの広告はユーザと対話型であってよく、この場合、ユーザは予約（例えば航空会社又はホテルの予約）を行なうことなどの取引を実行することができる、という点にも留意されたい。さらに、ユーザには、例えばさまざまな広告、販促活動及びその他の関連事項についての肯定的及び否定的意見又は応答を、広告関係情報のアクセス時点でそれを表明することにより提供する機会が与えられる可能性もある。したがって、本発明の1つの面は、次のものを決定するために統計的に代表的なユーザグループを選択できるという点において「テストマーケティング」を実施できるということにある：

(10. 1) 特定の広告対象品目に関して、ある広告の別の広告に対する効力又はアピール度、

(10. 2) 特定の広告プレゼンテーションに応答するユーザのプロフィール、及び／又は、

(10. 3) 例えば類似のユーザプロフィールをもつ特定のユーザグループが特定の広告プレゼンテーションに対し好意的に応答するか否か。例えば、本発明は、(a) ハイパーリンクの活動化を検出することにより、(b) 提示された質問に対する応答を検出することにより、及び／又は (c) 広告プレゼンテーションが表示されるか又は可視状態にある時間の長さを決定することにより、このような応答を決定することができる。

したがって、入力された応答データを、ゲーム／広告ウェブサイト308に伝

送し、その後の統計学的評価のために保持することができる。このようにして、結果として得られた集合体統計を例えば広告者又はスポンサが利用できるようになりますが、これによりユーザのプライバシが保たれる。特に、統計を次の目的のために利用できるようにすることができます：

(11. 1) 例えば、ある種の広告プレゼンテーションの効力についての情報（例えばこのようなプレゼンテーションに対する肯定的応答の数及び／又はゲーム／広告ウェブサイト308での広告を通して直接販売された広告対象項目の数）を提供する；

(11. 2) ある種の広告プレゼンテーションにアクセスするユーザの数及び

ロフィールに関係する情報を提供する；

(11. 3) 広告プレゼンテーションが提示された異なるユーザ（そのグループ）の数に関係する測定値を決定する；

(11. 4) 特定の広告のプレゼンテーションの合計数を決定する；

(11. 5) 広告者に対し広告プレゼンテーションのコストを決定し、例えば（a）1つの広告プレゼンテーションが提示されたユーザの数、（b）要求された販促活動の数又は（c）ウェブサイト308とのネットワークユーザ通信（すなわちヒット）の数、のうちの少なくとも1つに従ってこのようなコストについて広告者に勘定書を送る；

(11. 6) 例えば広告プレゼンテーションの合計提示数に関係するものである広告者のコスト限度に達したことを理由として広告プレゼンテーションを中断すべきであるか否かを決定する。ここで、1つの実施形態においては、ユーザに対する各々の提示について広告者に支払い請求するというのが、本発明の1つの面である。又は、

(11. 7) 広告者又はスポンサが将来の広告において2つの広告プレゼンテーションのうちの最も適当なものを選択するための基準を得ることができるよう、さまざまな選択されたユーザ（そのグループ）に両方共提供された場合の1つの広告プレゼンテーション及び異なるもう1つの第2の広告プレゼンテーション

（同じ広告者からの）のうちのいずれが最も効果的であるかを決定する。

さらに、次の目的のために統計（及び／又は関係する情報）を維持することができる、ということも本発明の1つの面である：

(12. 1) ゲーム／広告ウェブサイト308により提供されたゲームトーナメントに関するユーザ（プレイヤ）の「実時間」ゲームランキングを提供する。ここでこのようなランキングは、ユーザが自らの順位及びトーナメントに残るプレイヤの数を知ることができるようにユーザに提供され得るものであるということに留意されたい；及び

(12. 2) 例えば、ゲームプレー中のユーザのリスク許容限度を見積り、これを用いて特定のユーザが特定の製品又はサービスに関心をもち得るか否かを判定

するように、このユーザの「パーソナリティスタイル」を提供する。こうして、1人のユーザについてのこのような「パーソナリティスタイル」の統計をユーザのプロフィールに記憶することができる。例えば、ここで収集された情報には、次のものが含まれ得る：賭け金の平均的規模、賭けることのできる合計金額と比べた賭け金の平均的規模、1回のセッションでプレーする時間の長さ、提示されたハイリスクプレーに対する賭け数の比率、及びプレイヤの技能。

したがって、本発明のもつ以下のような面が特筆に値する：

(13. 1) ユーザには、ある一定の組織及び／又は広告者のプレゼンテーションを閲覧した時点でインターネット 324 のその他のエリアに対する無料アクセス又は低コストアクセスが提供され得る。インターネットのアクセスコストを低減させる能力が、さまざまなユーザをひきつけるための手段として作用しうるということに留意されたい。

(13. 2) ユーザは、「ロビー」ページ 708 まで進むことが要求され、これによりゲームに参加する機会及び／又は広告にさらされる可能性はあるものの、インデックスページ 714 は、いかなるゲームをも通過せずに、ユーザが属する特定の組織（例えば組織 718）又は何らかの特定の広告者（例えば広告者 722）にアクセスする機会を、ユーザに対して与える；

(13. 3) ユーザは、初期組織ページ 718 から導入ゲームページ 728（例えばゲーム 726 についての）まで進むこともできるが、許可されない限り、組織のウェブページ又はゲームに対するさらなるアクセスを提供され得ない；

(13. 4) ゲーム 726 をプレーしている間、ユーザは、提示中の広告又は販促活動に関するさらなる情報にアクセスする能力をもつ；

(13. 5) ゲーム 726（例えばブラックジャック）をプレーしている間、ユーザは、現行のゲームセッション中にゲーム 726 の先行する部分を再閲覧し、かつ／又はこれを段階的に再生することが許される可能性がある；

(13. 6) 特定の組織ページ 718 にある時、ユーザには、何らかの理由で特定の組織ウェブページ上に直接リンクが提供されたのでない限り、広告者 722 内へのリンクの前にインデックスページ 714 に戻ることが要求されるかもしれ

ない。さらに、ユーザはインデックスページ714からゲームページ710にアクセスすること又はその逆を行なうことができる；

(13. 7) ユーザは、特定のゲーム726（許可された通り）のプレーへと直接進むか又は対応するゲーム726のためのルールを再閲覧するためルールセクション730まで進むことができる。ユーザは、対応するゲーム726の間、つねにルールセクション730にアクセスできるということに留意されたい；

(13. 8) 以下のような情報を提供するためのヘルプ機能が存在する：

a) ある特定の動作を行なう方法又は、ある動作の理由又は動作が遮断される理由。例えば、あるウェブページにアクセスできない理由、ブラックジャックのゲーム内の賭け、スタンド又はヒットといった特定のゲームプレーを行なうことができない理由、及び／又は、ブラックジャックのようなゲーム内でのある種の賭け、ヒット、スタンド又はその他のユーザプレーの特定の結果の理由；

(b) ゲーム上の対立を解決するためゲームレフェリとコンタクトをとるため。このようなレフェリは、あらゆる論争を解決するために利用可能となる。ユーザは、例えば通知ボタンが起動された時に表示された通知書式を介して、本発明を操作する管理に対し、問題点について通知することができる、という点に留意さ

れたい。

ここで、図8に示されている本発明の代替実施形態を参照すると、ここでは、ゲーム／広告ウェブサイト308は、ユーザがひとたびウェブサーバ340（ケーブルテレビプロバイダ）に登録した時点で、低成本又は無料ベースでユーザに対しインターネット324（ケーブルテレビ）へのアクセスを提供するため、第3者インターネットアクセスサービスプロバイダ810（又は対話型ケーブルテレビプロバイダ）とコーディネートする。すなわち、ゲーム／広告ウェブサイト308は、ユーザのインターネットサービスプロバイダとコンタクトをとり、ゲーム広告ウェブサイト308がユーザに対する提示のための広告のような要求されていない情報をユーザのインターネットクライアントノード318（あるいは、対話型ケーブルテレビノード）に反復的にダウンロードすることができる代

償として、ユーザのインターネットサービス料金に助成金提供をするようアレンジする。

したがって、本発明の将来のユーザは、インターネットサービスプロバイダ810内の通常の逐次ダイヤリングでダイヤルすることにより低価格のインターネットサービス料金のためにゲーム／広告ウェブサイト308に署名登録又は登録し、インターネットアクセスを獲得した後、ひきつづき、包括的ユーザ識別子「NEW」で識別されるユーザとしてウェブサイト308にログオンすることができる。「NEW」で識別された各々のユーザは、入会又は登録プログラムとの接続へと強制され、その結果、その後例えば広告者の参照に従ってこのユーザにどの広告を提示すべきかを決定する上で使用される本発明の要求する情報を提供することができる。こうして、登録が完了した時点で、本発明の当該実施形態は、ユーザのインターネットクライアントノード318に対し、例えばa d ヴューアプログラム812及び通信デーモン（例えばa d 受信側デーモン806）をダウンロードし、ここで、このデーモンはゲーム／広告ウェブサイト308がユーザのインターネットクライアントノード318に対し、反復広告のような要求されていない情報をダウンロードできるようにしている。したがって、デーモン

806が設置されると仮定すると、ユーザはウェブサイト308のゲーム及び広告サービスにアクセスできるのみならず、低価格でウェブサイト308を通して全インターネットを実質的にアクセスすることもできる。したがって、エンドユーザプロセッサ318がインターネットサービスプロバイダ810と接続する時にはつねに、ゲーム／広告ウェブサイト308はインターネットサービスプロバイダ810により知らせを受け、表示エンジン622は、ユーザのインターネットクライアントノード318とのインターネット通信を介して、ダウンロードされたデーモン806を開始させる。その後、表示エンジン622は、デーモン806に対し選択された広告を定期的に送る。したがって、デーモン806は、広告プレゼンテーションの表示をコーディネイトするためにa d ヴューアプログラム812を利用する。

図8のアーキテクチャ及び機能性に関係するさまざまな代替形態も同様に、本

発明の範囲内に入るということに留意されたい。例えば、本発明に登録したユーザが、助成金を受けたインターネット接続を介していつインターネットにアクセスしているかを決定するため複数の第3者インターネットサービスプロバイダ806と通信する代りに、ゲーム／広告ウェブサイト308は、専用インターネットサービスプロバイダ806を内含するか又はこれに関係づけされ、その結果ユーザは、本発明に登録した時点で専用インターネットサービスプロバイダ806のための新しいインターネットアクセスコードの提供を受け、そのインターネットアクセス料の助成金提供を受けることが可能となるようになることができる。

ただし、本発明がいかにしてインターネットアクセスの助成金提供を行なうかとは無関係に、ゲーム／広告コントローラ604には、助成金を受けたユーザがインターネットに接続するか又はインターネットから接続解除する時につねに、通知が行なわれる。さらに、デーモン806及びad ヴューアプログラム812の中には、ユーザに対し実際に広告が提示されることを確実にするため、ある種の信頼性機能が内含される。例えば、デーモン806及びad ヴューアプログラム812の両方が活動状態にあることを確認する、助成金提供を受けた各ユーザ

のインターネットクライアントノード318からウェブサイト308への定期的伝送が存在する可能性もある。何らかの広告がユーザのインターネットクライアントノード318で受理された時にはつねに、デーモン806がad ヴューアプログラム812に対し広告を転送し、このプログラムが今度は、伝送された情報を表示可能な書式に変換し、ユーザのインターネットクライアントノード318の表示がユーザにとって明白な広告を提示するよう強制する、ということに留意されたい。

付加的に、ある状況下では、表示エンジン622がインターネットサービスプロバイダ806にメッセージを送り、予め定められた数の広告プレゼンテーション表示不良のためにさらなるインターネットアクセスのいずれにも助成金提供が行なわれないことを知らせることができる、という点にも留意されたい。

本発明の以上の論述は、例示及び内容説明を目的として示されたものである。さらに、この記述は本発明を本明細書に開示した形態に制限することを意図され

たものではない。したがって、関連技術の技能及び知識の範囲内での上述の教示に適合する変更及び修正は、本発明の範囲内に入る。上述の実施形態はさらに、現在知られている最良の本発明の実施形態を説明し、当業者が本発明を、そのままの状態で、又はその他の実施形態で、そして本発明の特定の利用分野又は用途によって必要とされるさまざまな修正を伴って、利用できるようにすることを意図されたものである。

【図1】

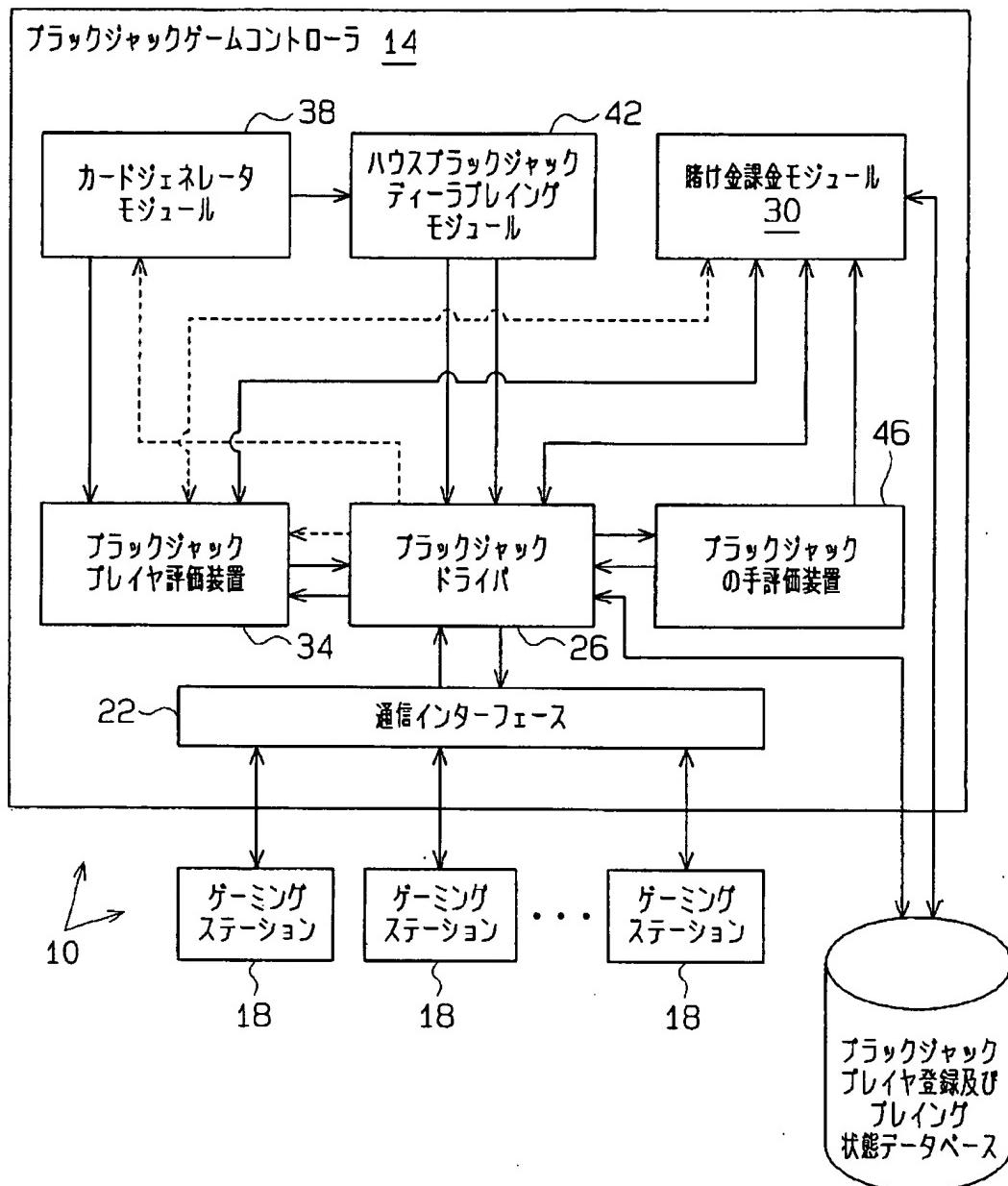


Fig.1

【図2】

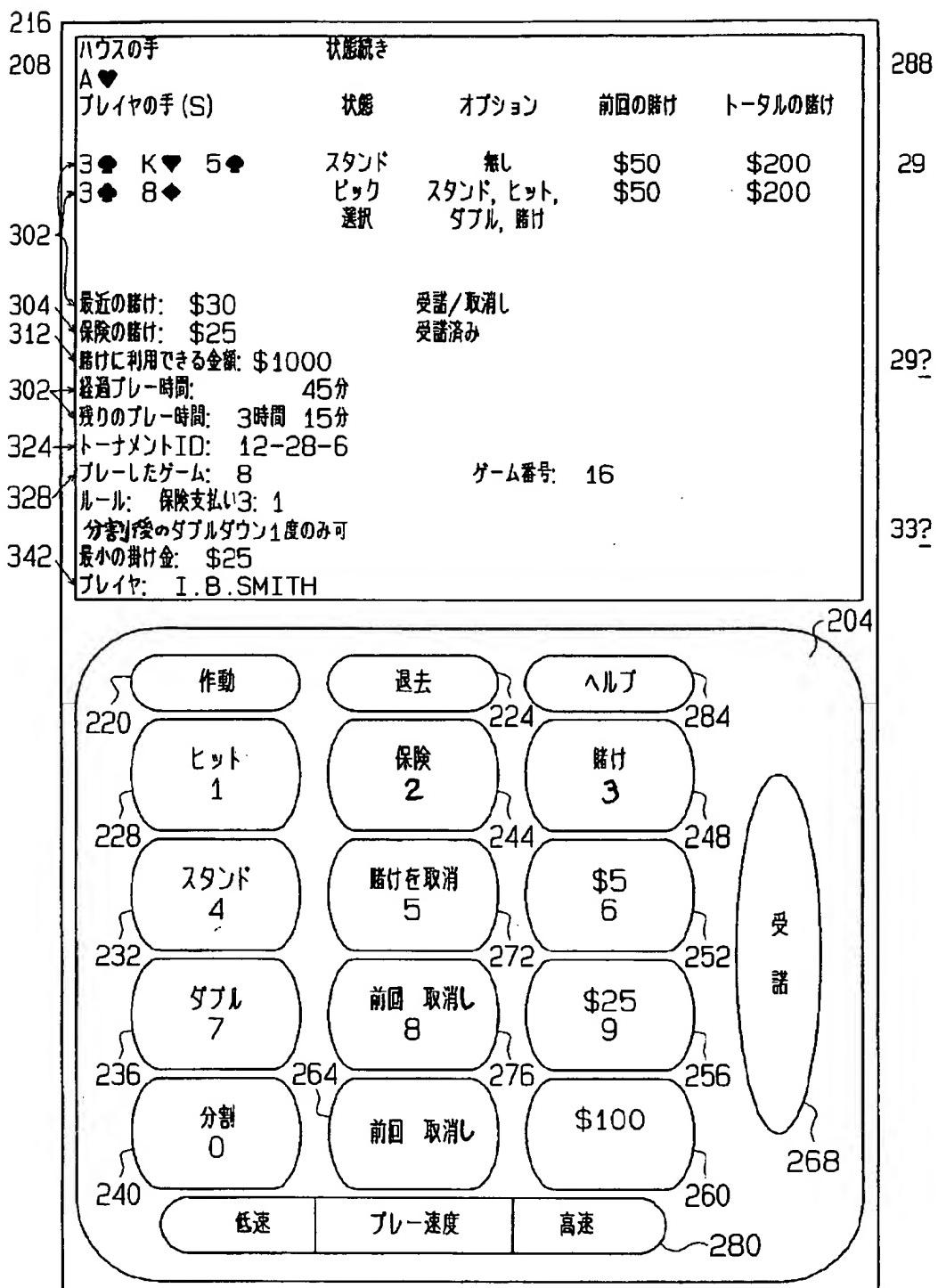


Fig.2

【図3】

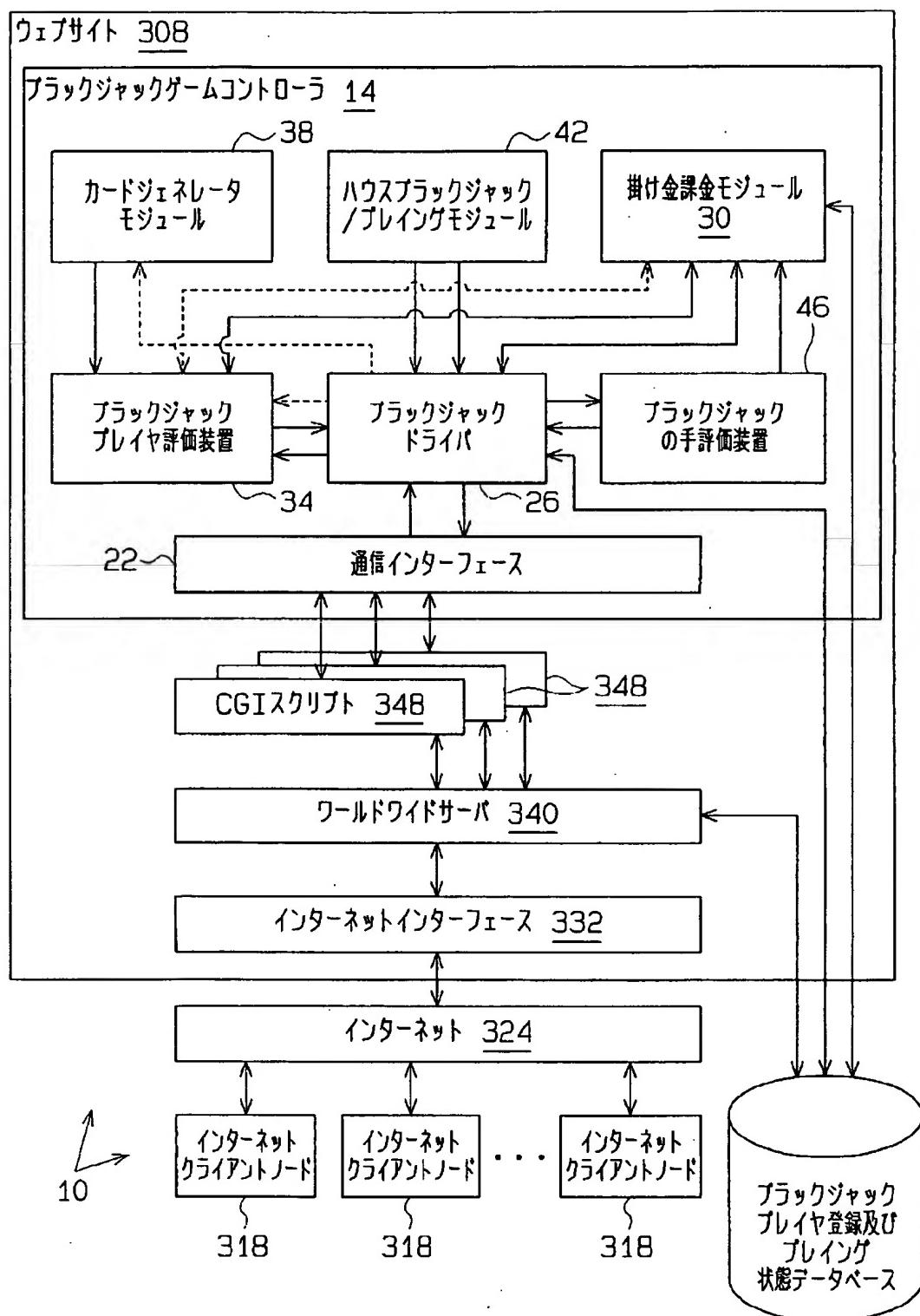


Fig.3

【図4】

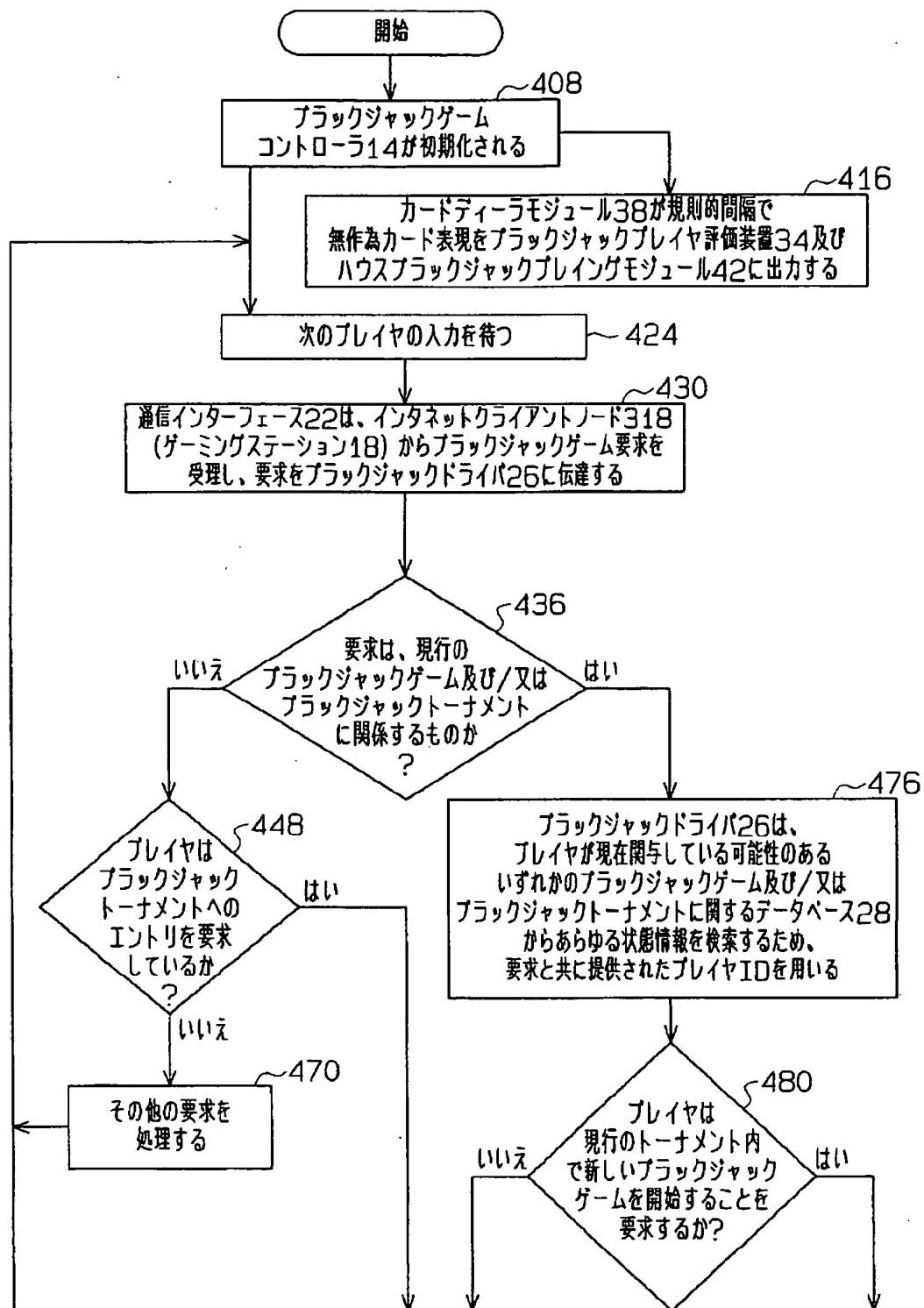


Fig.4A

【図4】

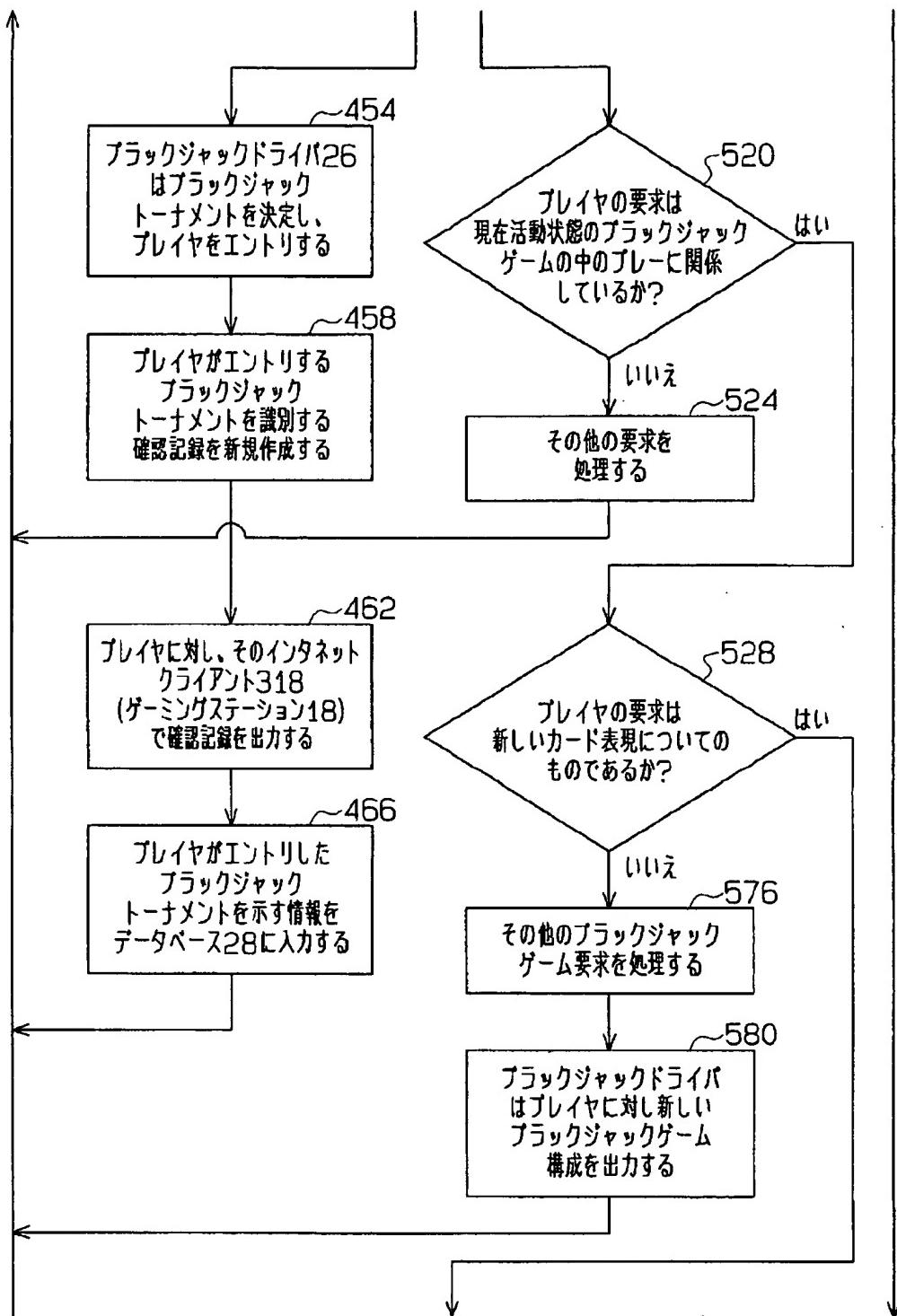


Fig. 4B

【図4】

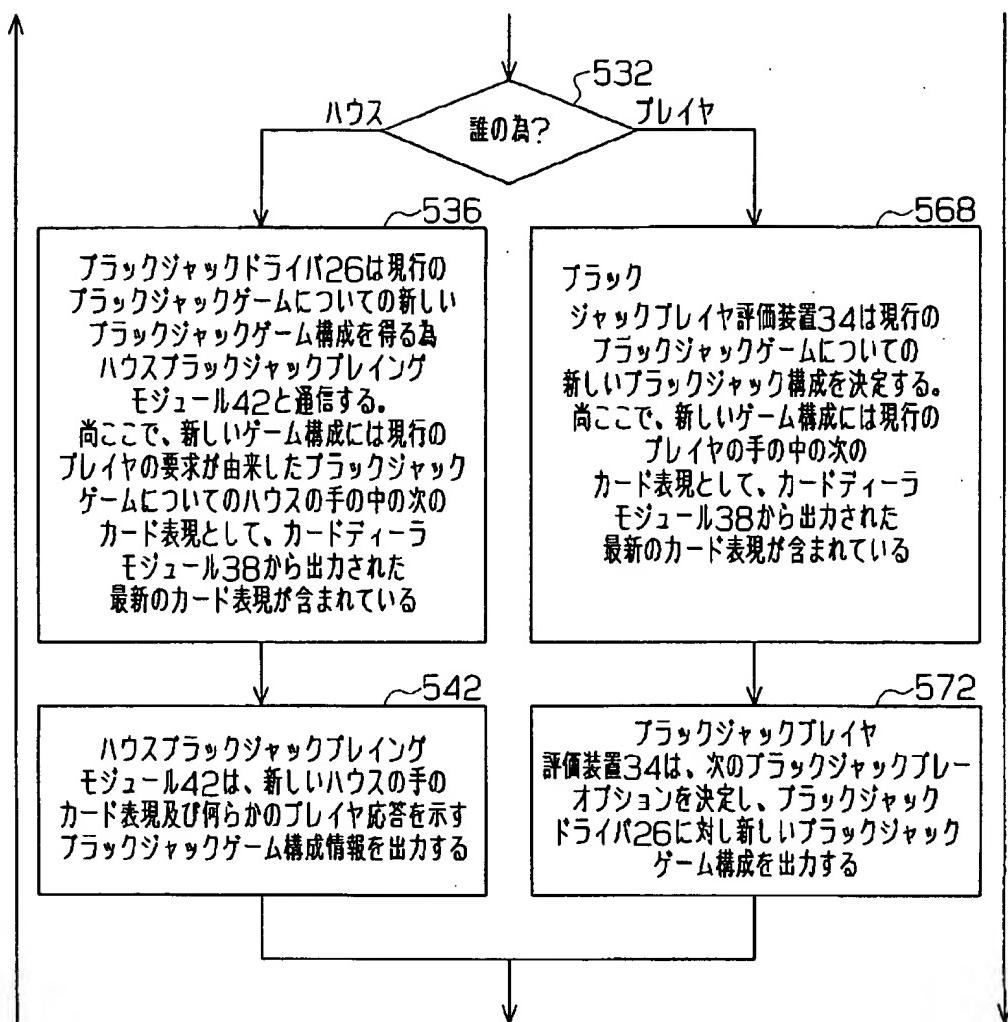


Fig.4C

【図4】

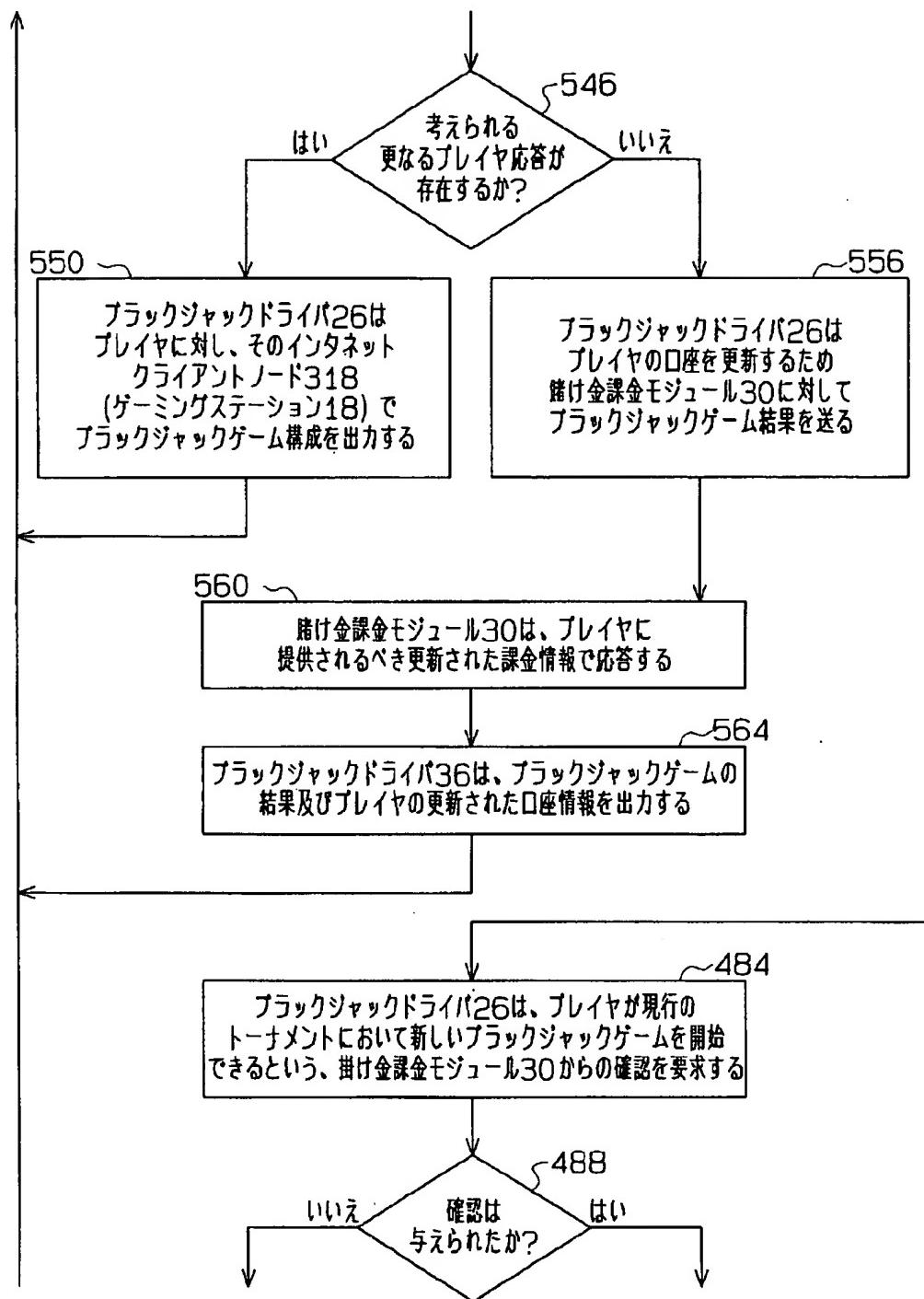


Fig.4D

【図4】

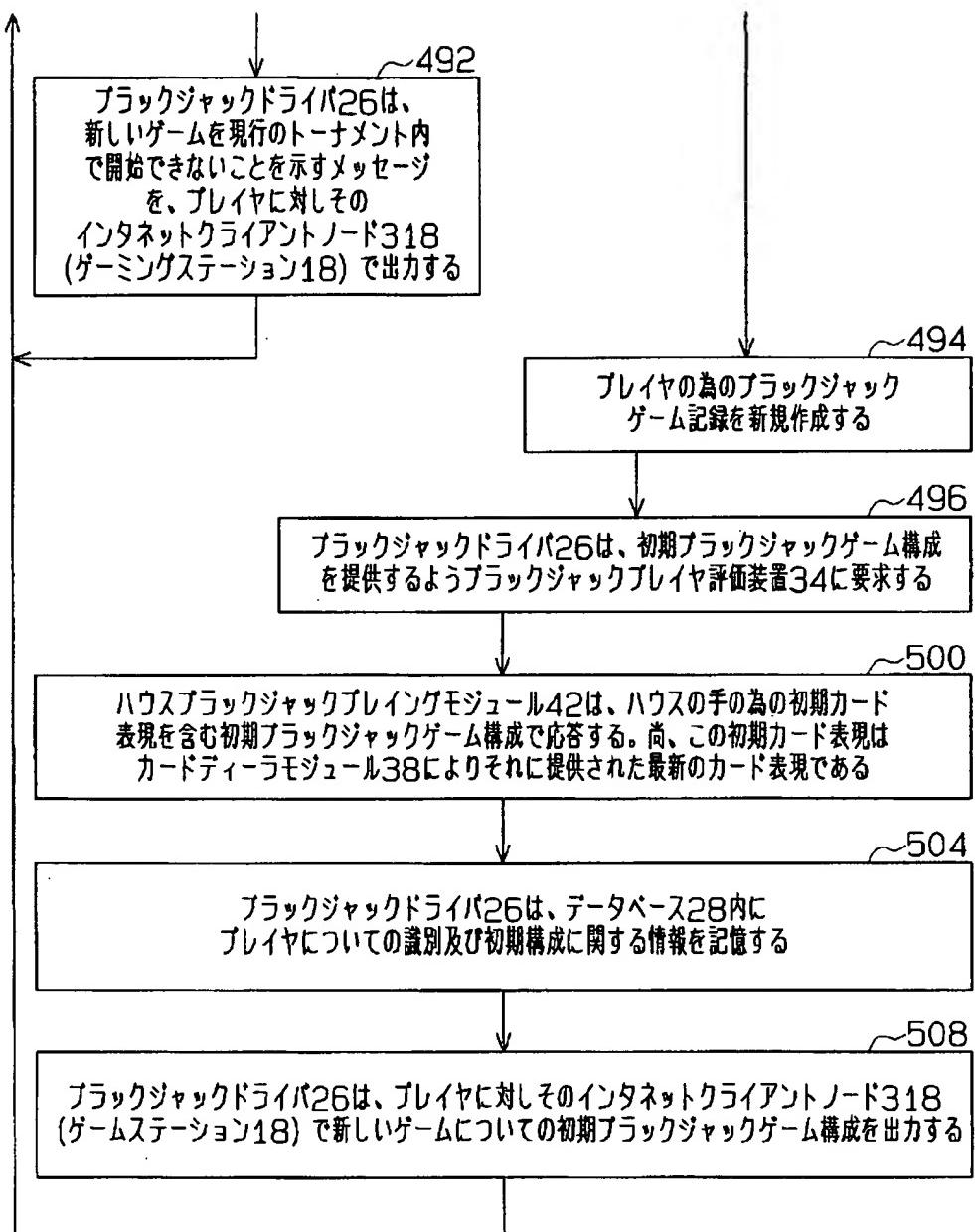


Fig.4E

【図5】

カードディーラモジュール38 から出力されたカードシーケンス からのカードの値→		604										606	
		3	5	7	2	9	8	10	10	10			
ブランクジャック ゲーム 610	ブレイヤの手の評価	3		10	-	19							
ブランクジャック ゲーム 610	ハウスの手の評価		5				13	23					
ブランクジャック ゲーム 614	ブレイヤの手の評価			5			-	13	-	23			
ブランクジャック ゲーム 614	ハウスの手の評価				-	2							
ブランクジャック ゲーム 620	ブレイヤの手の評価				7		16						
ブランクジャック ゲーム 620	ハウスの手の評価					2		10	20				
ブランクジャック ゲーム 626	ブレイヤの手の評価						9		19				
ブランクジャック ゲーム 626	ハウスの手の評価							8		18			

Fig.5

【図6】

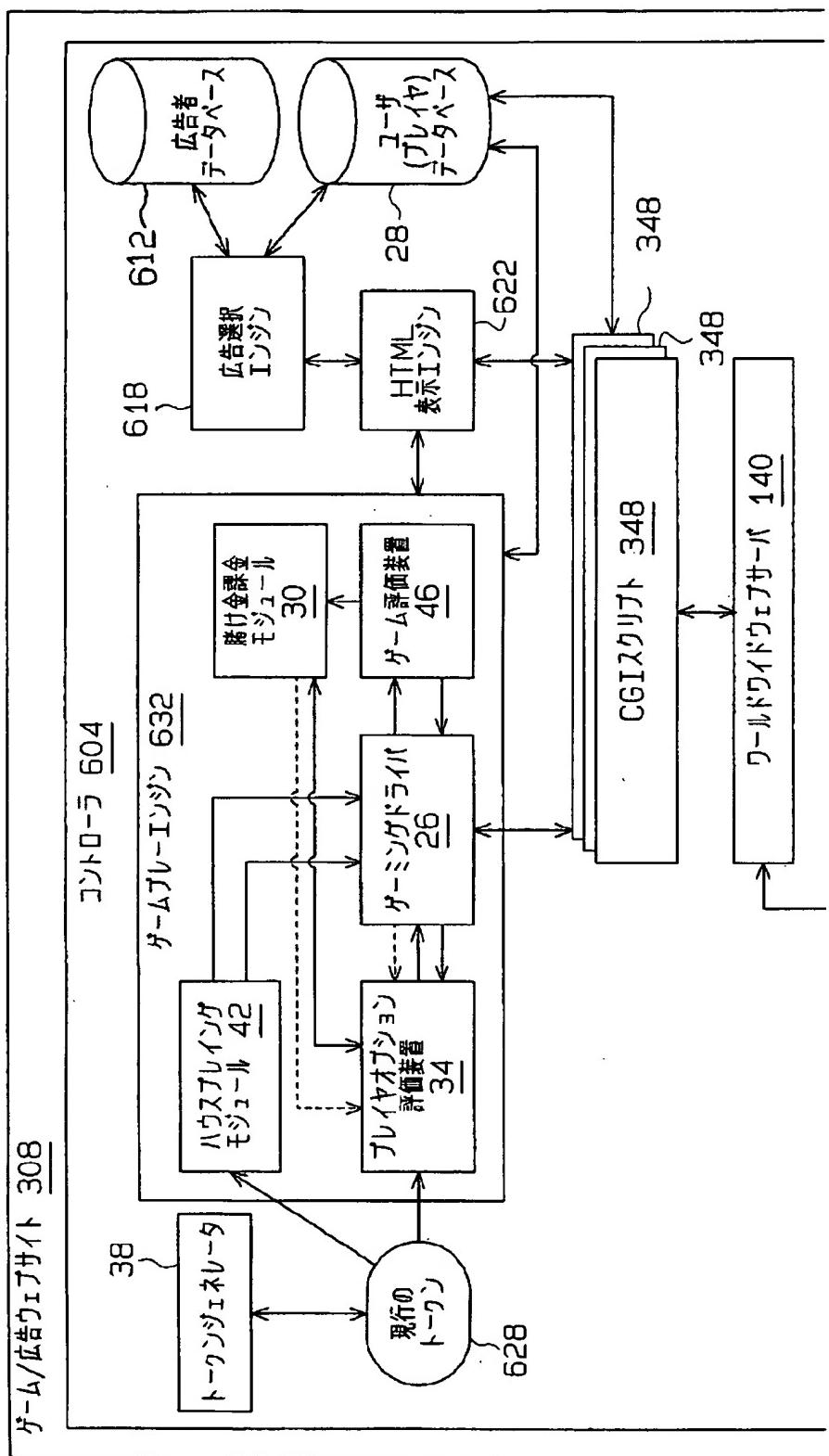


Fig. 6A

【図6】

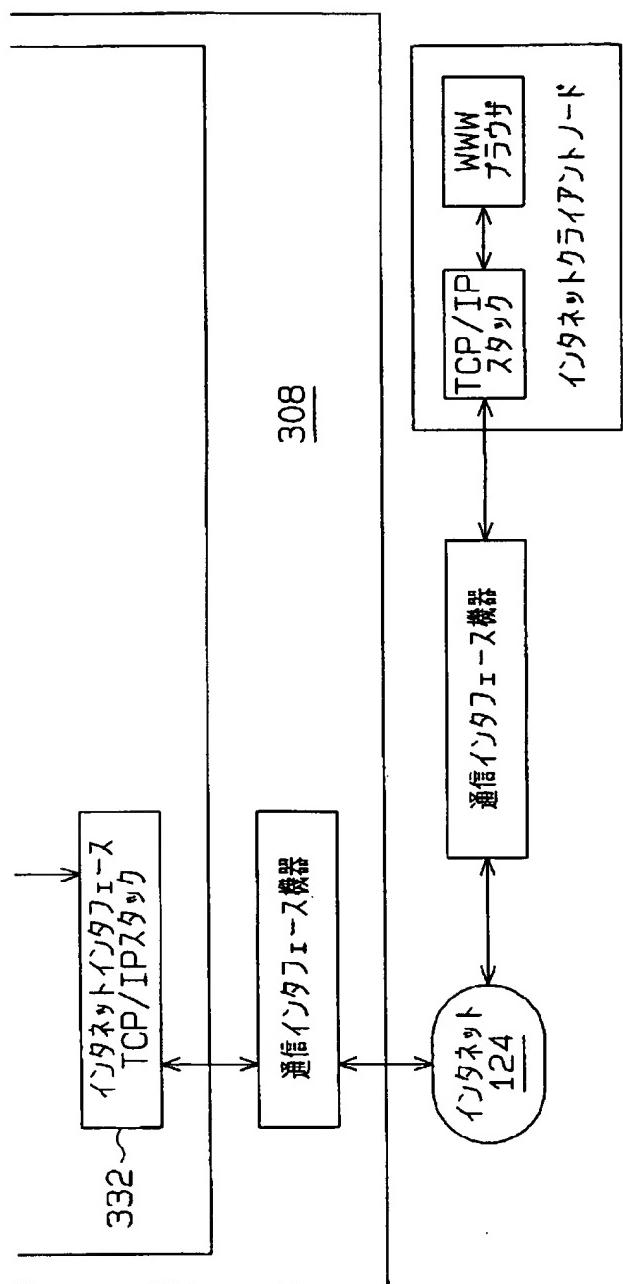


Fig. 6B

【图7】

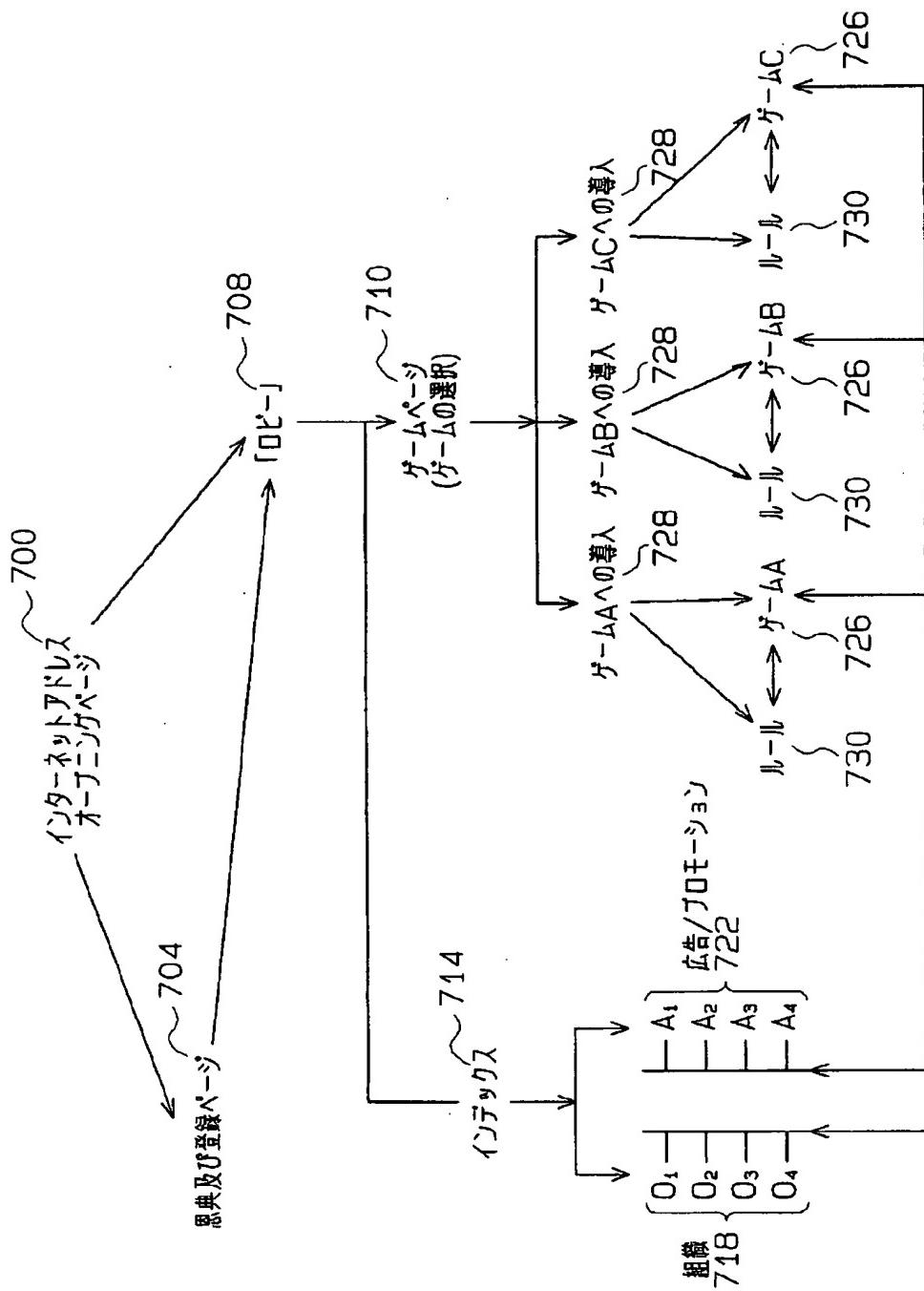


Fig. 7

【図8】

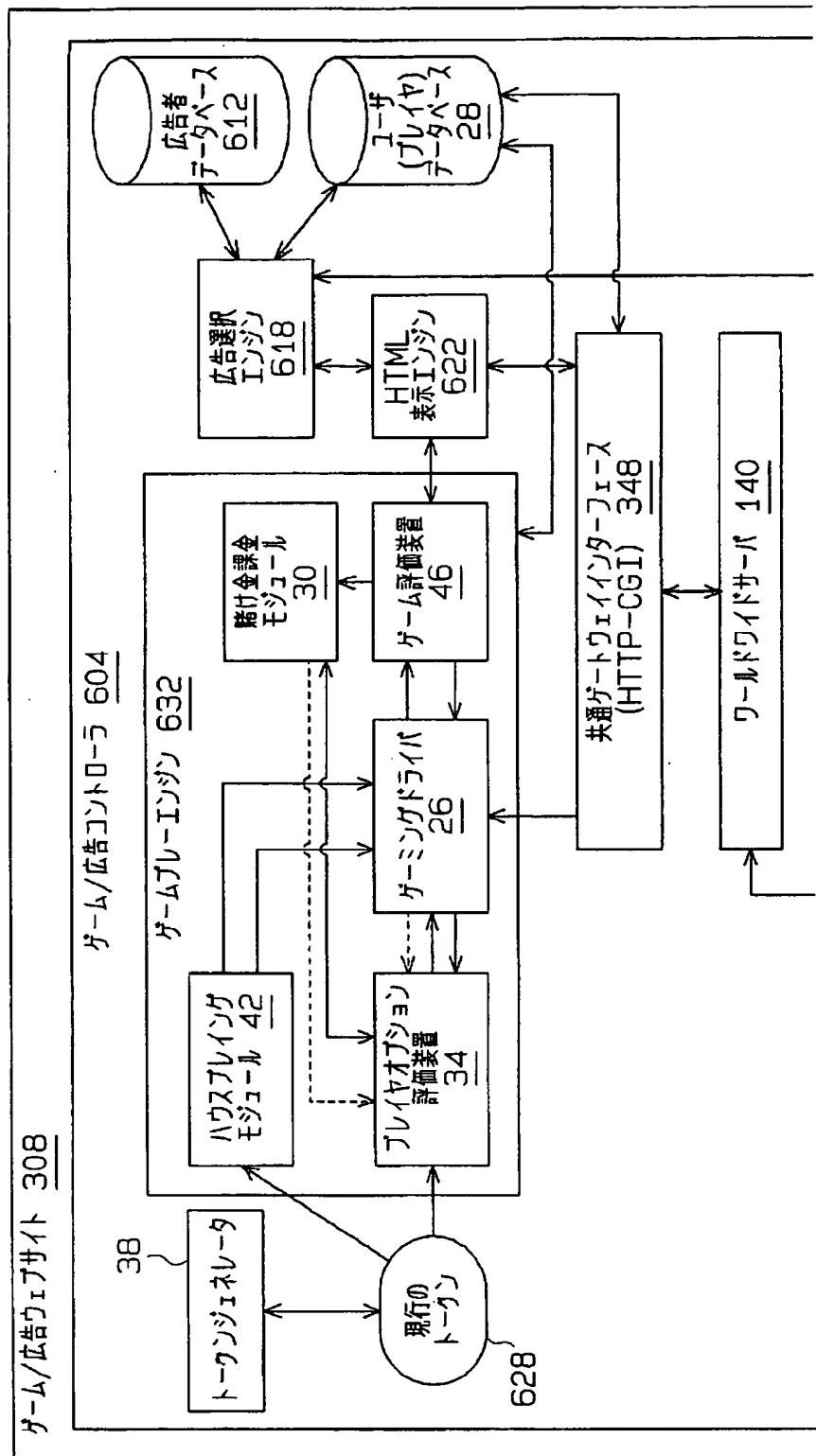


Fig. 8A

【図8】

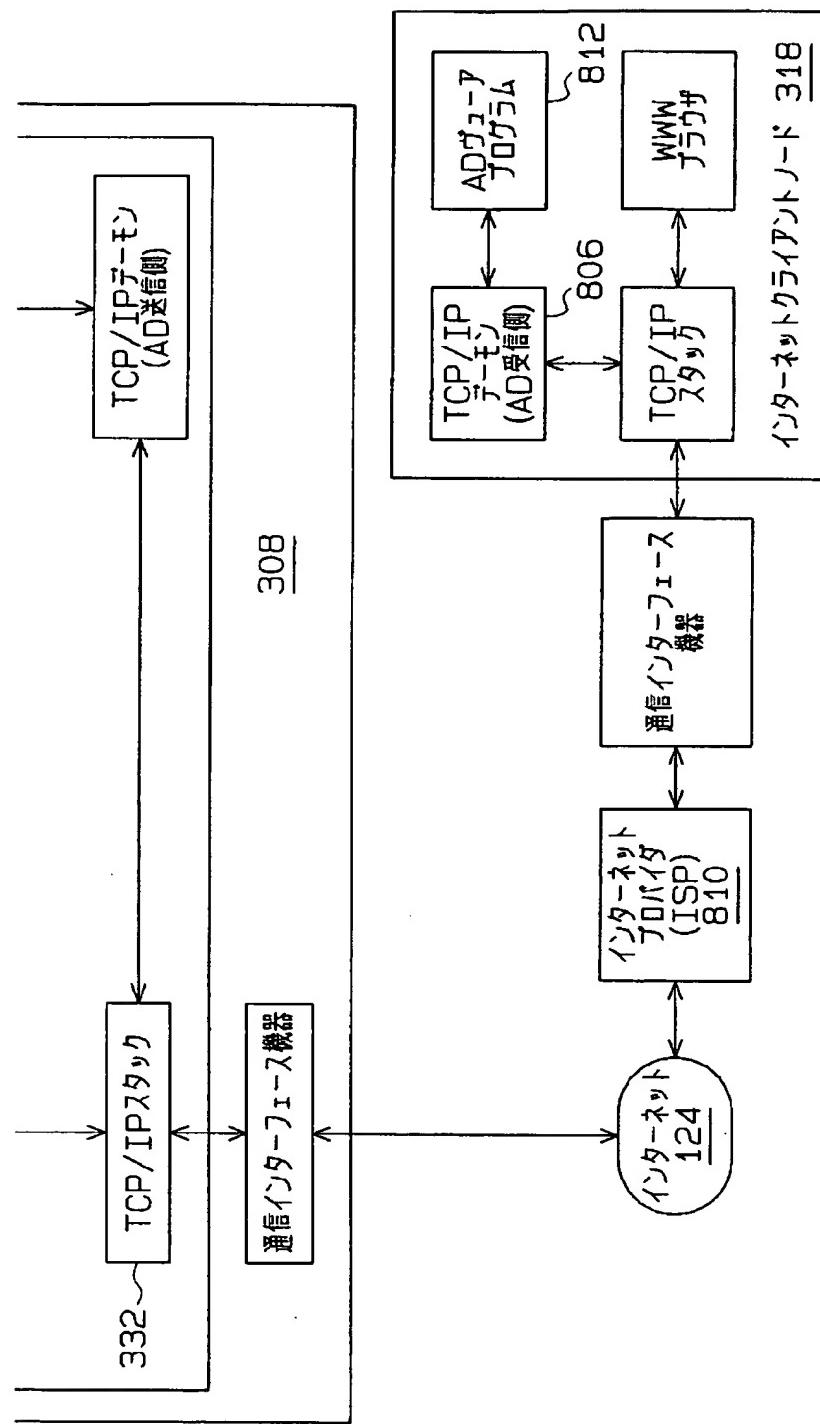


Fig. 8B

## 【国際調査報告】

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/US97/00872

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC(6) : A63P 9/24

US CL : 348/6-8, 12, 13; 364/410-412; 445/5.1, 6.3; 463/12, 13, 16, 40-42

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

U.S. : 348/6-8, 12, 13; 364/410-412; 445/5.1, 6.3; 463/12, 13, 16, 40-42

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 5,141,234 A (BOYLAN et al) 25 August 1992, entire document.	1-43
A	US 3,796,433 A (FRALEY et al) 12 May 1974, entire document.	1-43
A	US 5,083,271 A (THACHER et al) 21 January 1992, entire document.	1-96

Further documents are listed in the continuation of Box C.  See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T"	later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A"		document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E"	"X"	earlier document published on or after the international filing date
"L"		document which may throw doubt on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O"	"Y"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P"	"Z"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

Date of the actual completion of the international search

23 APRIL 1997

Date of mailing of the international search report

12 MAY 1997

Name and mailing address of the ISA/US  
Commissioner of Patents and Trademarks  
Box PCT  
Washington, D.C. 20231  
Facsimile No. (703) 303-3230

Authorized Officer  
MARK SAGER  
Telephone No. (703) 308-0785

Form PCT/ISA/210 (second sheet)(July 1992)\*

---

フロントページの続き

(31) 優先権主張番号 08/759, 895

(32) 優先日 平成8年12月3日(1996. 12. 3)

(33) 優先権主張国 米国(US)

(81) 指定国 EP(AT, BE, CH, DE,  
DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU,  
MC, NL, PT, SE), OA(BF, BJ, CF,  
, CG, CI, CM, GA, GN, ML, MR, NE,  
SN, TD, TG), AP(KE, LS, MW, SD, SZ,  
UG), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD,  
, RU, TJ, TM), AL, AM, AT, AU, AZ,  
, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN,  
CU, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, GB, GE,  
HU, IL, IS, JP, KE, KG, KP, KR,  
, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV,  
MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL,  
PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK,  
, TJ, TM, TR, TT, UA, UG, US, UZ,  
VN

(72) 発明者 バン アントワープ、ジョン

アメリカ合衆国 20774 メリーランド州  
スプリングデール ホバート ストリー  
ト 9309

【要約の続き】

せる。